『スターフォックス』レベル2完全攻略&宮本茂インタビュー

1993年4月4日発行(毎月4日発行)第8巻第4号通巻132号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

TV GAME MAGAZINE

ヒッポン スーパー
HIPPON SUPER!

Apr. 4 1993
¥490
毎月4日発行

とじ込みスペシャル●RPG&SLG大全
伝説のオウガバトル
攻略のキーポイント、キャラクター徹底活用法

メタルマックス2
自由なシステムを自在に考察する

A列車で行こうIII
AIIIの正しい遊び方伝授

ブレス オブ ファイア
期待のRPGを完全解説

SUPER-FAMICOM
FAMICOM
PC-ENGINE
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
…ETC
FOR ALL TV GAMES

Pop'n ツインビー
シリーズの進化を読む

格闘連合スペシャル
●インタビュー
大仁田厚

●研究
餓狼伝説2
噂の超必殺技を全公開!

巻頭大特集★開発秘話から攻略までを大研究
レベル2完全攻略&宮本茂氏が語る開発秘話
スターフォックス

20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
PC原人3
PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS
デカデカ
超巨大化する。
どどびっくり!!原人
超チビ化する。
分身あらわる。
チビチビ
2Pでまた登場!!
PC原人伝統のおふざけ心を満載し
"3"はさらにPOWER UP!!
遊びきれないボーナス面。
●発売日4月2日(金)
●希望小売価格 7,200円(税別)
PC Engine
©1993 HUDSON SOFT ©1989, 1993 RED
イラスト：青木コブ太
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900

SUPER CD·ROM² SYSTEM
RSS Roland Sound Space
悲劇は、コーネリアの地に繰り返す。
ダンジョン エクスプローラーII
Dungeon Explorer II
5人同時プレイ可能のアクションRPG。
●PCエンジン スーパーCD·ROM²ソフト
3月26日発売・価格¥6,800(税別)
前作は序章にすぎなかった。そしていま、悲劇再び。
わずか半世紀前に封印した魔王ブレードが、闇の魔導士フォルゴーンの手によって復活を遂げた。さらに平和と繁栄の象徴である「アイラの玉」も奪われ、コーネリアは再び、悲劇の舞台となろうとしていた。同じ頃、コーネリアの遥か西、イスタクル王国でも、ミリアム王女がさらわれるという事件が発生。王のもとに集結した8人の勇者は、コーネリアでの悲劇を知る由もなく、王女救出の旅へと旅立っていくのだが…。
システム満載、内容充実。すべてがグレードアップして登場。
大反響を呼んだ前作の5人同時プレイに加え、「ダンジョン エクスプローラーII」では、ゲーム中にキャラクター・チェンジが可能。個性豊かな8人の主人公と、途中で仲間になるキャラを自在に操り、単独プレイでも14人力のパワーを発揮するのだ。また、16種類に増えた白黒魔法やキャラクターのクラスチェンジなど新システムが充実。さらに、パスワードによるセーブ機能を使えば、育てたキャラを持ち寄り、友達同士でのジョイント・プレイもOK。すべてが文句なくパワーアップして、3月26日いよいよ発売!
illustration:草彅琢仁
©1989·1993 HUDSON SOFT
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

MEGA CD
Final Fight CD
格闘アクションの名作ファイナルファイト
MEGA-CDでついに登場!!
ステージが格闘旋風に包まれる!
MEGA-CDディスク
ファイナルファイトCD™
3月26日発売予定
8,800円
ⒸCAPCON 1989Ⓒ1993 SEGA
3人のキャラクター、2人同時プレイなど、アーケード版そのままの内容に、MEGA-CDでしか実現できない迫力のゲームサウンドと音声データを同時収録。あの“ファイナルファイト”の興奮をさらに進化させた、待望の格闘アクションだ。さあ、正義の男になりきって激闘の嵐でマッドギアを叩きつぶせ。
2人同時プレイ可能!
ガイ、コーディー、ハガーからキャラが選べる!
メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ(別売)が必要です。
シムアースのゲームプレイには、バックアップRAMカートリッジ(別売)が必要です。
バックアップRAMカートリッジ
6,300円
貴重なデータをセーブするCDゲームのバックアップツール!
生命誕生から進化まで、
惑星全部をシミュレーション!
シムアース™
MEGA-CDディスク3月12日発売予定
7,800円
Sim Earth Copyright Ⓒ Maxs 1990, 1991, adaptation Copyright Ⓒ Mazs and Game Arts 1991.
ⒸSEGA
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
糀谷2丁目事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13 電話 03(3742)7068(お客様サービスセンター)
●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

ENGINE
MONEY
1000
お金が足りなくて、開発が
できないぞ
もっと金をくれい
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは
任天堂の商標です。
SCII
スーパーカスタムチップ
Exhaust Heat II
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FIA フォーミュラーワンワールド
チャンピオンシップ公式製品
3月5日発売
定価 9,800円(税別)
エキゾーストヒート
F1ドライバーへの軌跡
新境地へ―。
全32コース制覇の3Dレーシング！ 26台同時走行！
8M+スーパーカスタムチップ+バッテリーバックアップ付き
グループCからスタート！
プロトタイプカー(市販車)が26台参加。全16戦を
戦い年間ドライバーズポイントを競う。
次はF3000！
フォーミュラカーが26台参加。
全8コース。
そして、F-1へ！
実在のF1マシンが26台参加。全16戦を戦い
年間ドライバーズポイントを競う。
Licenced by FOCA to Fuji Television/©1993 SETA
SETA 株式会社セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL.03-3778-6311(ユーザーサポート電話)

独占激白! 宮本茂が熱く語る スターフォッツ

任天堂プロデューサー

宮本茂氏

TVゲームの未来を語る 目先を語る

『スターフォックス』が発売されてからおよそ2週間。実際に手にされた読者も多いだろう。動いている画面を見て、自分でプレイしてみて、やりこんでみて、どんな感想を抱かれたろうか。というのは、このゲーム、紙面で紹介すると、つまり静止画にしてしまうと、その魅力が半減、どころか激減してしまうからだ。一度でも映像を目にすれば、ゲーム中に登場するキャラクター達が実に愛らしい、芸のある動きをしていることがわかるのに。だからこそ発売前に行われた、このインタビュー中、宮本茂氏が持論を展開しつつ、作品の成功に確信を持ちつつも、その点を非常に留意されていたことはいまだ印象に深い。

インタビュアーには『ヨッシーのたまご』等で任天堂ともゆかりのある、ゲームデザイナー・田尻智氏を起用。作り手と作り手ならではの、他では絶対に読めないような話が続出! まずは前日にサンプル版をプレイしたばかりの田尻氏の感想から。

触れたら離れられなくなるものをつくる

──任天堂ブランドの新作ゲームということで凄く期待が大きいので、つい構えて遊んでしまいましたが、とても面白かったです。俗っぽい感想ですけど(笑)。で、今、様々なNEWハードが発表されていますが、その多くは、リアリティの忠実なデータ化、いかにレゾリューションを上げて、物を物らしくみせることを模索していますよね。そんな中で、まだ実際の物体を表現するレベルにまで達していないポリゴンで、抽象的な図形を使って、あえて空間の表現をとられた、動機をお聞きしたかったんですけど。

宮本　あ、そういう風にくるわけ(笑)。田尻君がまず、どう思ったのか、聞きたかったんやけど。情けなかった? もっと豪華な絵でやって欲しかったのかな?

──思わず買いたくなる、という観点からは、ひどくリスキーなソフトかな、という気がします。雑誌で見ると、ただの模様にしか見えなんですよ。これが動いてみて、初めて、今までとは違う刺激を与えてくれる事が分かるんですね。これまでに宮本さんが手掛けられたゲームと同じ位のサービス精神が『スターフォックス』でも随所に見られますが、ポリゴンで、止まっている写真であるが故に、その魅力がなかなか伝わらないんじゃないか、というもどかしさがあるんじゃないかと。

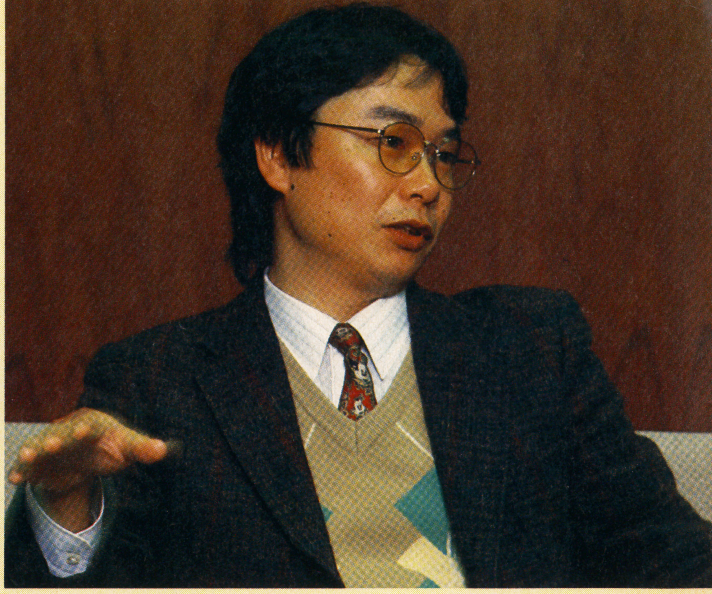
スターフォックスが本当のSTGです。

宮本　うん。だから僕が一番聞きたかったのは田尻君達が遊んでみて、ああ雑誌で見るよりいいんじゃないか、と思ってくれたかって辺りだよね。僕らは遊び終わった人にはよく映るはず、っていう前提でつくっているんですよね。最後まで遊んでくれた人に感想を聞くと七割の人が「遊んでみると、ずっとええ」って言ってくれてるので、僕らの方向性は間違ってないやろうな、と考えているんですよ。皆、気使ってしゃべってくれはるから、どこまでが真実なのかわからんけど(笑)。僕らがこれまでやってたのは、何かのシンボルとしてTVゲームを作ってたことやと思うのね。Aという記号を人と思え、Bという記号を怪物と思え、という図形遊び。でもそれは小説に凄く近いレベルで、書き込まれたモンスターよりも、Bというモンスターの方が遊んでいた人にはリアルやったかもわからん、とかそういう議論もあるよね。その中

インタビュー・田尻智(ゲームフリーク代表)

●撮影・阿部修二　構成・編集部

クス開発秘話!!



●プロフィール　みやもとしげる。'52年生まれ。京都出身。プロデューサーとして数々のヒットゲームを手掛ける。世界で最も重要な人物のひとり、と言っても過言ではない。

て僕はね、FCというものはあくまでなにかのパロディをベースにしたもので、16ビットに移行する時も、絵を書き込んでいってハイレゾリューションにしていくことが、本当にゲームを面白くしていくんやろかって、ずっと思っていたんですよね。『スーパーマリオ』なんかでも、ちっちゃいメモリで沢山のゲームをいれてあげた方が、ユーザーには親切やろうと、わざと色数落としたり。書き込めば書き込むほど、『マリオ』らしくなくなっていくん違う、と思っているわけです。例えば、漫画がアニメ化される時に「こんな声じゃなかったはず」とかいう人がでてきたり、いい小説が映画化してこけたり、まだTVゲームもそういう世代だと思うんですよ。で、僕らは三次元の要素をよりたくさん盛り込んで、これから3Dの世界を広げていきたい。三次元の要素って色々あるよね。高いものを下から見るのもあれば、三次元自体が複雑に入り込んでいる、というのもあるし。さらに物陰にある物が見えない、という要素もあって。それらを表現していくことと、物をリアルに立体らしく描くことと、どっちが大事かなって思うわけ。で、僕らはもっと三次元の要素を取り入れた方が面白い、と思ったわけ。空気の層とか風が吹いてる、とかまだまだ沢山あるわけ。どのマシンにしろコンピュータっていうのは所詮、限界がある。確かにレンダリングクラスの絵はコンピュータらしくて魅力的やし、ましてやレイトレはものすごくゲームらしくて、けど止まった状態で人に見せるのならなんぼでも出来るけど、インタラクティブという意味ではまだそんなに早くないやない。そんな中でユーザーがなにを望んでいるのか、僕らが次、何をつくりたいかっていう意味では、まだシンボルのままでいいやっていう。売りにくい、ということを考えるよりかは遊んでくれた人が分かってくれれば、いいやない。『ドンキーコング』の頃から同じように考えていたんだ。これ見ても、皆が飛びついてくるとは思へんかったから。これを触ったら皆が離れないっていう風に考えて作っていたから。これはね、ずっと一貫している。遊んでくれる人がこれに触ったら離れない、ということに賭けている。

2Dはロジック 3Dはセンス

宮本　ずるずるしゃべってるね。田尻君の顔を見てるから(笑)。

――ははは。

宮本　なんで今頃、STGを作ったんですか。毛嫌いしていたはずやないかと言われそうなんで。

――ううっ、それは(苦笑)。特に宮本さんが、というか任天堂でもSTGに関しては、今までふれて来なかったじゃないですか。だから、今回の作品は非常に不思議だったんですけど。

宮本　3D・STGというのはTVゲーム第一世代、僕から田尻君くらいの人達が一番遊びたかったゲーム違うかなってずっと思っていたわけ。やりたいんやけども、今の技術力ではろくなもんが出来へんかなって、ずうっと見送っていたんだよね。で、ポリゴンが出来るようになった時点で、これがゲーム作り始めた人の共通の夢なんだし、やっぱり一回やってみよう、と(笑)。だからね、マーケットが今駄目なのに、なんでSTG作るんですかって言われても、トンと分からないのね。凄く自然体で作っているし、遊び終わっても、必ず夢なんだから。今まで皆が夢のゲームとして考えてきたのにどうしてこれが売れないと思うんですかって。ただ、これを『ゼビウス』から『グラディウス』の一連のSTGと同じ列で話をする気はないし。『アフターバーナー』とかは同じ話はしてもいいけどね。けど普通のSTGと話する気は全然ない。

――宮本さんの中で「普通のSTG」と『アフターバーナー』を分けているものは？

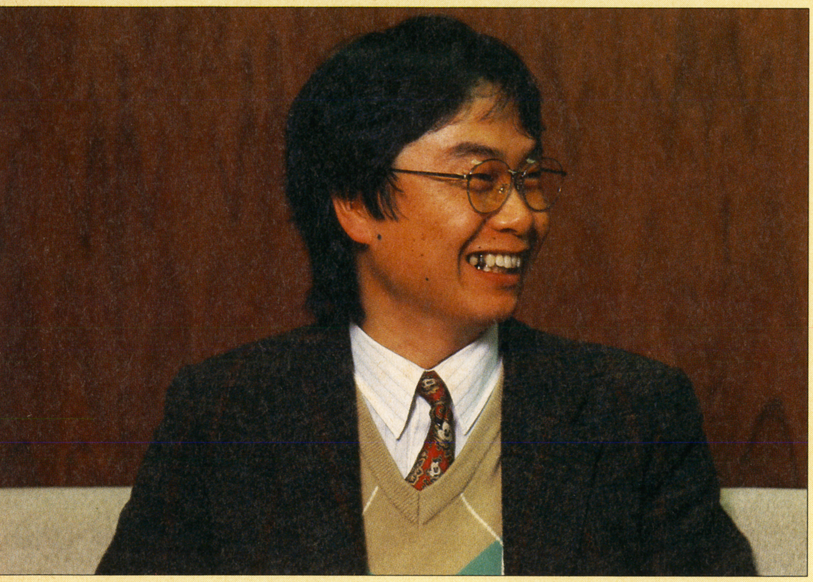
宮本　普通のSTGというのは平面上で物を避けながら物を撃つ、というゲームね。そこに宇宙船が描いてあるからSTGと呼ぶだけで。ハニワが描いてあったら、『はにい・いん・ざ・すかい』(笑)。『超兄貴』でもいいんだけど(笑)。あれが正しいのよ。あそこに何が描いてあってもよかったわけで。『テグザー』の昔から、なんとなくロボットを描いて、ロボットでなくてもええゲームを作ってきたわけでしょう。3DのSTGだったら全然違うでしょう、三次元の空間の中で遠くにいるものと近くにいるものと。自分がそれを実際には二次元方向に避けているんやけども、三次元方向に逃げたり追いかけたり出来る。これはねレーザー撃つからSTGや、ということではなくて、遊びの快感のシステムとしてはまるで違うものやね。平面上はロジックで遊んでいるわけやし、立体はセンスで遊んでいるだ、と思う。

――ああ、なるほど。

少年達の生活感を表現しようと考えました

TVゲームの、そして従来のCMの枠すら超えるクオリティで迫る任天堂のCMを毎回、心待ちにしている人は多いはず。『ファミコンウォーズ』から制作に携わっている第一企画・CMディレクター、倉恒良彰氏にお話を伺ってみた。「今回のCMはこれまでのとは異なり、生活の中での商品を浮き彫りにしよう、というコンセプトでした。ゲーム画面をなるべく多めに、最終ボスを見せてしまうのは宮本さんのアイデアでしたね。大胆ですね、とよく言われますが、本当に重要なシーンははずしてあります(笑)。ここだけの話。『スターフォックス』には幻のCMがあるという情報をキャッチ！　SFXを駆使したそのCM、来日中のF・コッポラも撮影中のスタジオをのぞいて、「グッドラック！」と言った程の出来の良さだったとか。見たい！

↑「ゲームセンター行こうぜ」。渋谷を闊歩する少年達。流行のファッションを取り込れたとこがポイント。CMに登場するのにゲーム少年はちょっと……とは倉恒さん談



宮本　うん、せやから『スターフォックス』は直感的に遊んでほしい。戦略を見つけてからプレイする人はなんぼやっても上手くならないし。直感的に目の前のものをさばいていける人は結構はよかったりする。体調にも左右されたりする（笑）。

――分かりますねえ。

宮本　それともうひとつはね、僕、STGを避けてたわけと違うてね、皆、上手やから、今のSTG、という土壌ではもう競争せんとこうって。あんなとこ入っていったら叩きのめされるわって思うてんとこあんのね。でも、TVゲームを知らない人達もこんだけTVゲームTVゲームって言ってくれてる大もとはSTGだったよね。下手な人でも歓迎してくれて、適当に遊ばしてくれるのがSTGやったはずなんやけど、最近はプロ以外寄せつけないジャンルに変わってしまったやろ。だから純粋な意味でのSTG、というのなら『スターフォックス』がそうであって欲しいって僕は思って作ってんのね。でも今の他を寄せつけない作品群がSTG、というのなら、僕はこれをSTGと呼んではしくないのね。

――僕自身、3D・STGはあまり好きじゃないんですよ。厳密性が薄いので。自分がどこに向かって弾をうってているのかわからない。なんとなくやられてしまって、当たった、というのであれば俺はやられたのだろうな、というあいまいな納得の仕方をしていて。でも『スターフォックス』のゲーム性は、そういうところにはなくて、散々言われてるけど、空間性にありますよね。敵と自分の位置関係が平面上ではなく、前だったり奥だったりするというところの兼ね合い。あまり今までのTVゲームにはなかったものですよね。『アフターバーナー』とかでもそれは追求しきれていない部分ですよね。それが新しいレトリックを探していくことなんだなって今理解しました。そのことに何故気づいたのかというと、よくある話なんですが、ゲームの歴史が20年くらいあって、何千というタイトルが出ているんだけども、でもゲームも形作っているエキスというかレトリックはわずか20個程度で。

宮本　うん、そうやね。

――そのもの凄く少ないものを、調理法を変えたり、組み合わせを変えるような作業をして、その繰り返しでしたよね。すると、真に新しいゲームは久しく生まれていないですよね。『テトリス』がフロック的に、見失ってたゲーム性を打ち出して世に出てきただけ。それはとても胸の痛む話で、僕自身がゲームを作っているんだから、そういう事をやりたいな、と思ってはいるんですけど。よく『スターフォックス』は『スターブレード』を家庭に持ち込んだものと言われてますが、そこにある快感がまったくの別ものだ、と気づいたんですよ。要するに両者のレトリックが違うのではないか、と。

宮本　うん、でも最初にやりたかったことは一緒やろうね。でも『スターブレード』はアーケードで成り立っていくために編集されていったし、重要なことは短期的にたくさんのお金を投入させることやったわけね、複数回数のプレイよりも。で、僕等はやっぱり家庭に持ち込む以上は、長持ちということを第一に（笑）。で、作っている最中に『スターブレード』が出てきたわけ。次に『ソルバルウ』も出てきて、スタッフと「似てるねえ」って。「やめますか？」って言うから、「いいやん、別に」って。むしろ「いい所があったらマネしよう」って。「これをソル・ブレードと呼ぼう」（爆笑）とか。10カ月前までは皆でソル・ブレードという名を付けて作っていたんやけど（笑）。言われるんやろうな、というのは気にしているんやけども。余りね、気にしているようで、気にしてない。僕がマネしているとか、はね。（しばらく、考えて）こういうこと言ったらナムコさん、怒るなあ。やっぱり「任天堂らしく作ろうよ」って。いいやん、『スターブレード』なんか『トロン』と『スターウォーズ』のパクリやん、って言おうよ。『スターフォックス』も『トロン』と『スターウォーズ』のパクリなんて同じ穴のムジナなんやけど（笑）。『スターブレード』の方が先ですねって言われたら、そう言おうって（爆笑）。『スターウォーズ』世代なんやから、『スターウォーズ』にはできない、垂れ流しでしかない映画に対して、僕らは自分で体験できる『スターウォーズ』を作ろう、と。今の小学生に対して、あの世代のリアルタイム体験が出来るようなものを、ってそれが一番の理由。でも意外と現実は厳しくて、「案外、動いていない」とか言われて（笑）。結構ショーアップしてるし、目立つかな、とか思ってたんだけど。最近CGなんかの豪華な絵見せられて、皆目が肥えてる。プリストアニメーションのポリゴンなんかと比較されるのよ、すぐに。でもそれはレーザーディスク見ながら、FCの話してるようなもの。あきらかに別個のもの。けど、今んとこAMIGAでも『スターフォックス』クラスのゲームはないやろって思ってんのやけど。それには自信をもっているんです。

――今まで話されたようなポリゴンの可能性というのは、いつごろから見えだしたんでしょうか？

宮本　SFCを発売する前からずっとポリゴンの話をしていて。僕はディスクシステムの頃から実験してるんだ。

――（！）そうなんですか。

宮本　『きねこ』が出たときは、ああツインバッファか、先にやられたなあとかいいながら、こっちなりにいろいろやってて。結局SFCをグラフィッ

[脚注]

レゾリューション――いわゆる、解像度のこと。上げると、より現実の映像に近くなる。
レンダリング――画像生成のこと。入力されたデータを元にCPUがCGへと計算していく過程のこと。最近のグラフィックツールは300兆からの色数を扱える。
スターブレード――ナムコが'91年に発表したアーケードゲーム。最新ポリゴン技術を投入した大作。『ソルバルウ』は、かの『ゼビウス』をモチーフにした発展形。
プリストアニメーション――訳せば、再生映像。MEGA-CDの『サンダーストームFX』などがそれだ。
ツインバッファ――例えば格闘ゲーム。画面狭しと暴れるキャラ達の他に、もうひとつデータだけをやりとりしているプログラム領域がある。データとデータが戦い、その結果が画面のキャラに反映される。ともすればキャラ達に当たり判定があるかのようだけど、本当の判定はそのデータにあるのだ。要は2つの領域のデータのやりとりのこと。
アルゴノート――イギリスのソフト会社。『X』にもかかわっている。

クマシンにするとこまでいけへんかったのだけど、とりあえずやれるとこまでやってみようって。大した成果も得られなかったので、これは専用チップ作らなあかんなあって。ちょうどその頃、イギリスのアルゴノートっていう会社がポリゴンの技術もってるって聞いたんで、提携しようかな、と。そこから完成まで2年半です。演出は100%、任天堂です。でも、面白かった？ 本当に？ 5千円以内やったら買うよなあ、とかいうんちゃう。

──丁度いいくらいですよ。9800円であれが家にくると思うと感激ですけど。

宮本 へえぇ。そう思って貰えると嬉しい。ホッとするね。そうするとあれはやっぱり3万円くらいの商品やったん違う、とか思うんやけど（爆笑）。

少人数が理想だから ポリゴンゲームを

宮本 僕もいろいろ考えながらやってんのやけど、現実は目先で面白いものを手軽な値段で買えるものが一番売れていくし、そういうものが売れるから、次の世代のものがでてくる。せやから僕らは未来を語る、みたいなことをやる傍ら、目先を語るということをチャンとやっていかんと、ものというものは進化していかへん。夢は大きく、志は高く、目先のことをコツコツと、という意味では『スターフォックス』はちゃんとやってます（笑）。だから、これを皆が買うことが次の世代を生むんやから、買ってねっていう（爆笑）。

──未来と目先の話で思い出すのはCD-ROMなんですよ。何年も前から出ているハードにもかかわらず、誰もアイディアの話ってしていないですよね。

宮本 皆、同じ話してるね、RPGでデモがアニメーションで入って。LDでいいやない、と思うよね（笑）。

──ものにならない未来への期待だけが膨らんでいって。僕が以前見たもので、小さなパズルゲームだけが500個位詰まっているソフトがあって。

宮本 その方が正しいかもわからんよね。そのCDの使い方は、メディアとしてのCD-ROMを巧く使うことに徹してる。当初はメディアを無くすためにCDを使おうって言ってたん。でも商売をする人は実際にそんなことされたら困るよね、メディアを動かしてナンボの人が死んでいくんやから。俺がそんなこと言うたらまずいなあ（爆笑）。でも、最近、あんな大容量のゲーム誰が作るんですか、ソフト屋が作りたいと思っていないハードが売れますかねって皆が言いだしたから、まずいからね、俺、いやあCDも面白い使い方したら、また面白いって。CD支持派に回ろうか、と（笑）。

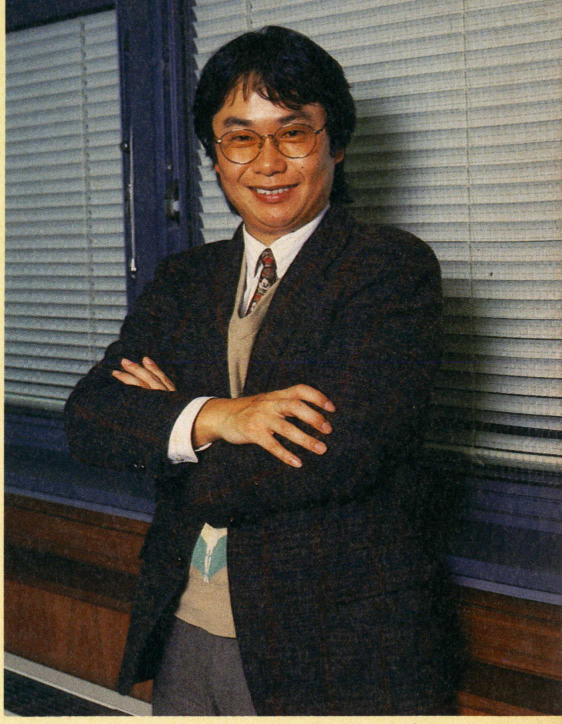
──僕も現在はゲーム作りを中心にやっているんですが、SFCしんどいですよね。開発ツールがアバウト。ゲーム作る前にツールをシコシコ作って。ゲームに取りかかってツールの具合が悪ければ、また作り直して、その繰り返し。凄く疲弊するんですよ、一本作るだけで。CD-ROM作る時に開発環境がよくならないと、とても僕なんかついていけないですよ。

宮本 自分はソフトを作らないで、環境だけを作る事に命懸ける人がいるのよね。そういう人も一緒に働らかなあかんっていうことやね。そういう人達にも面白い仕事与えなあかんわけで。もの作りやからね。俺がつくった、と思える部分をより多く、道具のように働いた人が出来るだけ少ない方が理想やと思うのね。だから少人数で作れるポリゴンゲームはいいなあって。けどCGの凝った絵にすればするほど、自分の知らない人達が働いてくれるような仕事になってしまう。どっちかっていうとそっちの方には行きたくない、ていうのが雑誌には書けない本音ということで。

──そういうのばかり載ってたりして。

宮本 載ってもええかって思って、しゃべってんのやけど。けど、こういう話が出た、というのは田尻君がインタビューに来た価値はあったね。作っている人が来へんかったらこんなこと言わへんもんね。思うんやけど、ものづくりっていうのは多分一瞬で終わっていて、その一瞬で終わっているものを如何に現実のものにするかっていうのがものづくりの現場やね。極端に言うたら、仕様書は30分で書ける。アイデアは5分でも調べられる。で、その後している作業という隙間を埋めている仕事やからね。ここにこういうものがあって早くこれにしたいのや、だからプログラマー早くやってくれ、早く形にするにはラフでもいいからこんだけのものを作ってしまった方がええ、とかいうことに常にあせりをもっていて、あくせくやる人が監督していないと出来あがらへんのね。それぐらいすごくはやく仕上げたく仕上げたくてしょうがないのを我慢しながらやるとか、大切なのはそういう部分よね。例えば、今日僕がアイデア考えて、スケッチ描いて。プログラマーはすぐ作りたいんやけど、絵が出来上がってくるまでプログラム組めへんよね。昔やと箱でもいいからとにかく置いて、後から絵を当てはめればよかったんやけど、最近はアニメパターンが複雑なんで、絵が全部出来てから様子みて作りますわって。けど、ポリゴンのアニメはプログラムでやんのやから、一日で動きを見れるのよね。三日かかる修正していったら、今までと同じ期間かかるけど、一回確認してんのやから。確認してからやないと作れんのは素人やって言われるんやけど、実際に動かしてからスケッチを作っておく方が一番。そういうのにポリゴンは向いてると。ええよ、ポリゴンって（笑）。けど技術ものやってると溺れるね。すごいやろうってすぐ威張りたくなんねん。うちの部屋なんか鋭い人多いから、それがどないしたんやって言われるわけや。やっぱり任天堂としてのオリジナリティがないなあ、と反省してすぐに仕事に取りかかるんやけど。けっこういい人達に恵まれてんのかな（笑）。

（2月3日 任天堂本社にて収録）



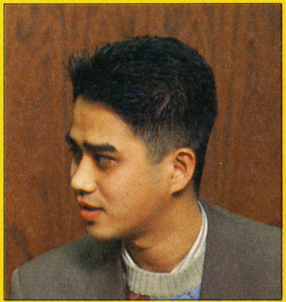
見え隠れするキーワードに注目！

文・田尻智

僕は現在、テレビゲームの制作に専念してて、出版関係の仕事はほとんどやってなかったんで、おひさしぶりのHIPPON SUPER！ 登場でした。でも、今回のインタビューは他誌ではちょっと読めない充実ぶりだったと思います。どうでしたか？

宮本さんの話は、『スターフォックス』のみにとどまらず、テレビゲーム全体にまで及ぶ、深いテレビゲーム論といっていい内容でした。短い取材時間に、この4ページに全部を掲載しきれないほどの物凄い密度と速度で繰り出される宮本さんの台詞！ このなかに、テレビゲームのおもしろさの本質が、宝物のように隠されていると思いました。僕自身、ゲーム制作者として勉強させていただいた気持ちです。

取材が終って、東京へ帰るときの新幹線では、疲れていたにもかかわらず、興奮から覚めなくて、全然寝れませんでしたよ。



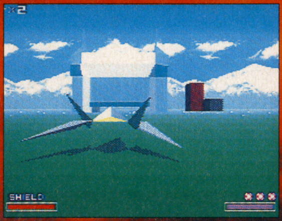
↑『クインティ』以来、続々と作品を発表する田尻氏。次回作にも期待！

すべての新米戦士たちに送る

LEVEL2 STAGE1 母星である第Ⅳ惑星での戦い きっちりとしたルートを決めていけ CORNERIA -THE BASE

ゲームスタート直後、後方より、左・右・左の順に敵機・ダークバタフライが出現する。100%クリアを目指すのならば、しっかりと片付けておこう。レベル2は、ステージ1、2において100%の撃墜率を出すのが最も難しい。前半ステージで、しっかりとした攻略ができればパーフェクトクリアも夢ではないのだ。がんばろう。

青いアーチが前方に現われたら、あまり自機は動かさないこと。このアー

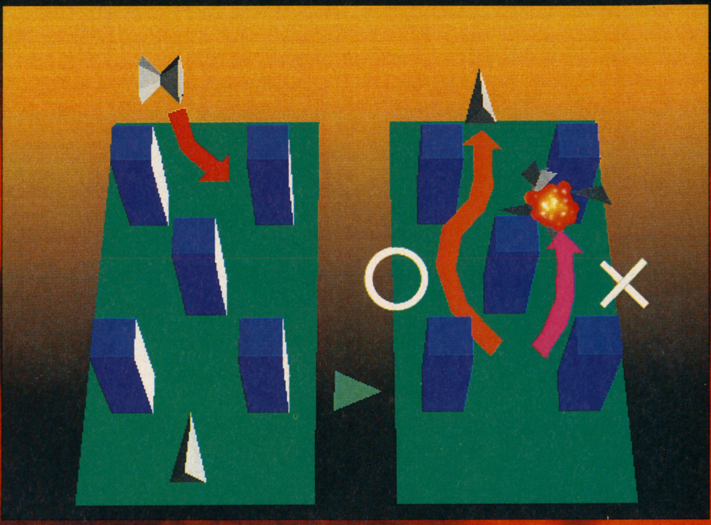


➡ゲートの開閉するタイミングを覚えよう。ぎりぎりまで引きつけて、ブーストだ！

チにはハッチがついており、定期的に開閉している。急旋回を使って入ろうとしても、ハッチの開閉とタイミングが合わなくては、大きなダメージを受けてしまう。正面に自機を配置し、ハッチ開閉のタイミングをしっかりとつかもう。コツは、開いている時にブーストを使用して、一気にくぐるようにする。開いたらすぐにブーストをかけるのではなく、しばらく待って、十分に引きつけるといい。この引きつけのためにも、開閉のタイミングはしっかりと、身体でおぼえておくこと。

中盤では、頭上より出現するUFO・スタッグが要注意。ほおっておくと、パラシュートバグをばらまいていく。このパラシュートバグは、着地後、自機にめがけてジャンプし、体当たりをしてくるのだ。大量のバグを落とさないうちに、スタッグを倒してしまおう。

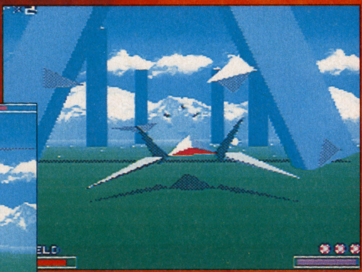
ステージ後半の、青い柱が左右に林立している地点では、自機を左右の柱の間に置き、地表すれすれまで降下させておこう。この柱は、アーウィンが接近すると倒れてくる。上記の位置にいれば、倒れてくる柱に接触することはない。前方にいる敵が、ビーム等で攻撃してくることもあるが、柱が防御の役目もしてくれるので、かわすために動く必要はまったくないのだ。



建造物と敵キャラクターの関係：理想的なコース選択をおぼえる

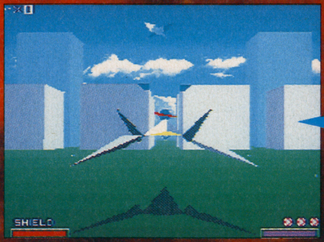
⬆建造物と敵キャラが混合して、迫ってくることがある。図のようなときは、敵キャラが出現した方向のルートを通れば、相手と接触することはない。レベル2では、こんな状況はないけれども、ね

➡柱が左右に林立する地帯。ここは左右の柱の中央に自機を置き、低空飛行すればOK。これで安全にしかも簡単に、突破することができる

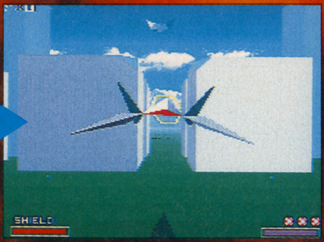


⬅ボスキャラは、レベル1同様にアタックキャリアー。攻撃方法、耐久力等にも変化はないよ。レベル1がクリアできるならば、楽勝

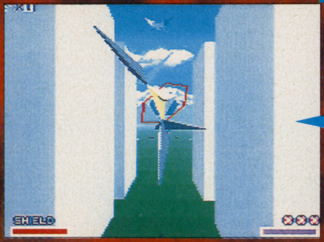
こんなこともできてしまうのだ



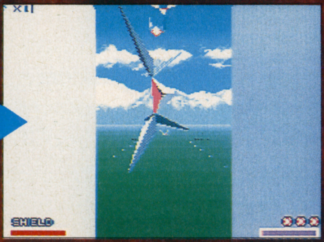
⬆建造物の間にあるボム・アイテム。無理していくと、左右の建物に接触してしまう



⬆そこで、まずLかRボタンを押しっぱなしにして、機体を縦にしよう。そして…



⬆隙間に合わせて移動する。移動速度が通常飛行時とは違うので、注意しようね



⬆ほら、ボム・アイテムが取れた！　隙間から抜け出したら機体を元に戻しておこう

BOOK 少年の成長の記録を読む

R・A・ハインラインの著書である『宇宙の戦士』。あまりにも有名かつ、あらゆるSF作品のルーツともなっている、古典的な作品である。

少年らしい憧れから軍隊に入ったジョニー。彼が配属されたのは、宇宙最強の兵科であった。少年がひとりの戦士として成長していく様を見事に描いた作品だ。宇宙に生きる戦士ならば必読の本なのだ。読むべし。

⬆R・A・ハインライン著『宇宙の戦士』（早川文庫刊　620円）過酷な戦いの中に身を投じた少年は、戦士へと成長する

LEVEL2徹底攻略編

『スターフォックス』がついに発売になった。そこで、ここでは中級者用のコースである、レベル2の解法を解説していく。自機アーウィンの確実な操作が鍵を握っているのだ。

LEVEL2 STAGE2 SECTOR X

浮遊する鉄骨のうまい回避方法 それをこのステージで学ぶのだ！

SECTOR　Xと名づけられたステージである。『スターフォックス』にはSECTORと名のつくステージが、3つある。それらはそれぞれX・Y・Zに区分されているのだ。このうちの2つは、レベル2に登場するステージとなっている――つまりXとYが登場するのだ。Zはレベル3でお目見えするぞ。お楽しみに。

宇宙ステージでは、その大半が開始直後に自動でコクピット視点に切り替わるが、この面も例外ではない。自分の好みの視点に切り替えてもいいのだが、宇宙ステージをプレイするには、コクピット視点のほうがやりやすいよ。

ステージ全般をとおして、鉄骨が浮遊している。この鉄骨によって構成された通路を見つけたならば、素直に、そこを通るようにしよう。通路の外側を通ることもできるのだが、下手をすると鉄骨に接触する恐れがある。接触によるダメージは、とても大きいし、機体が破損する可能性もあるのだ。

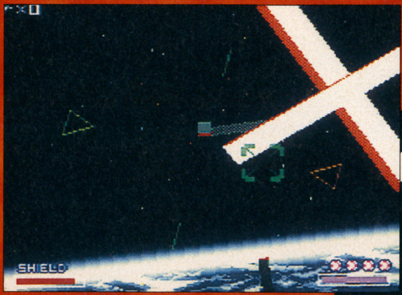
←宇宙ではコクピット視点のほうがプレイしやすいだろう

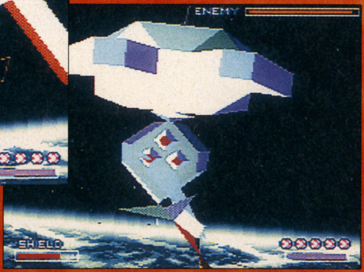
ステージ前半の鉄骨を抜けると、プレイフィールド中央に赤い敵機が出現するはず。こいつは、破壊するとブラスターアイテムを落としていくぞ。確実に破壊して、ショットをパワーアップさせていこう。また、機体がすでに破損してしまっているのなら、ブラスターアイテムを取ることによって、ウィングが出現。破損したウィングを修復してくれるのだ。状況を考えながら、アイテムを取得していくといい。

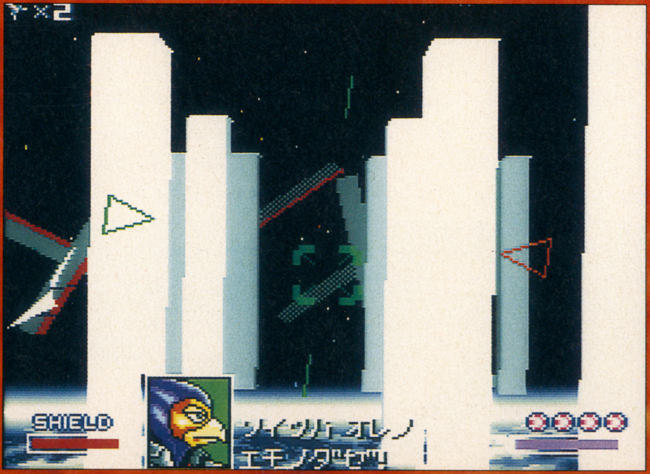
ブラスターアイテムを持った敵が出現した地点から、わずかに先へ進んだ地点に、サプライサークルがある。くぐっておけば、ダメージが回復し、やられたときの再スタート地点となる。絶対にくぐり抜けておきたい。

中盤では、様々な形による組まれた鉄骨が回転し、行く手を阻む。注意すべきは、十字に組まれたもの。間をくぐり抜けようとはせずに、横をすり抜けてしまうのが、賢いプレイ方法だ。

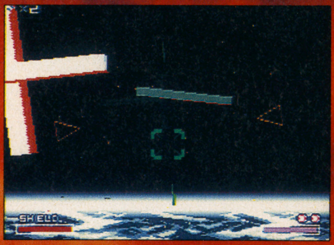
ボスの手前では、上下左右から鉄骨が迫ってくる。同じ方向にばかり、動いていると、フィールドの端にきてしまい、それ以上動けなくなってしまう。上下上下と、交互に自機を動かそう。

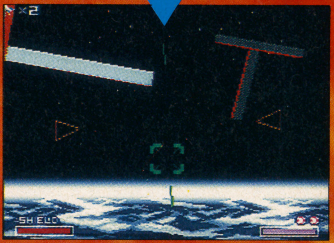

←十字型に組まれた鉄骨は、脇をすり抜けてしまうのがカシコイ。間をとおるのはとても難しい。なるべく、避けよう

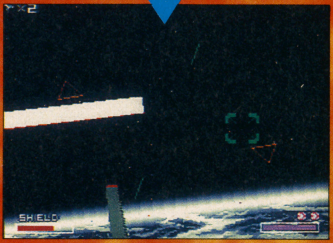

→ステージ1と同じく、この面のボスキャラもレベル1と変化なし。ロッククラッシャーだ。左右の砲台を破壊して、本体を引きずりだせ！

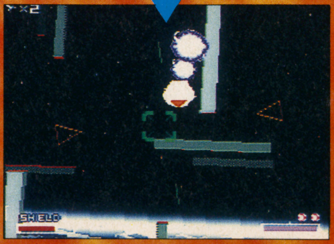

→鉄骨によって組まれたトンネルは、中をとおるようにしたほうが安全。逆に外にいるほうが、鉄骨との接触の危険が高いんだぞ

◆鉄骨群をくぐりボスキャラ目指せ


↑ここから大量の鉄骨が出現する。飛来する鉄骨を、まずはうまく回避していこう。まだ楽勝


↑鉄骨をよけるときは、例外もあるが、あまり動かずにかわしていく。これが基本となるのだ


↑いよいよ本番！　上下左右より出現する鉄骨をさけなくてはならないのだ。小さく動こう


↑敵キャラとの混合攻撃もある。あまり相手にはしないほうが、安全に先に進むことができる

MOVIE 原点はこれ 多くは語るまい

←「スターウォーズⅠ〜Ⅲ」元ネタ探しも楽しい

『スターフォックス』の原点は、映画『スターウォーズ』だ。それは、冒頭の宮本氏のインタビューを読んでいただければ、わかるはず。宇宙での戦闘、カメラアングルと、改めて『スターウォーズ』を見ると、それが本作に及ぼした影響の大きさがわかる。

現在、第3作目までが制作され、すでにビデオでも販売がなされている。新作の噂もあり、にわかに周辺が慌ただしくなってきた気配。

※発売元・フォックスビデオ
価格・各￥3800（込）

LEVEL2 STAGE3 気象制御スイッチをオンにしろ！ 魔のループが初登場するステージ THE PLANET TITANIA

タイタニア星での戦いである。惑星戦では、コックピット視点を使用することはできない。通常タイプのものでプレイするといいだろう。

ステージ前半は、氷雪地帯が舞台となる。地形、敵キャラともに白を基調とした色なので、判別がしにくい。いつ敵キャラが出現しても、対処できるような心構えでプレイしていくことだ。

渓谷では、砲台と二足歩行するロボットが出現する。特にロボットは、確実に倒さないと、通路が狭いために、思わぬダメージを受けてしまう。地表すれすれを飛ぶよりも、心持ち上に自機を配置すると、見通しもよく、ショットも敵キャラにしっかりと当たるぞ。

また、ステージ全般をとおして、クリスタルの破片が浮遊している。これにショットを当てると、破片は大きく跳ねてしまう。このようになると、破片を回避するのが難しくなってしまうので、無駄なショットは撃たないようにしたほうがよい。浮遊しているだけならば、簡単によけられるよ。

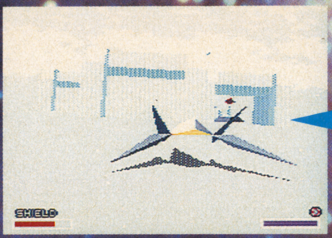
3つのゲートが出現したら、迷わずに右のものに入ること。右のゲートの裏側には気象制御スイッチ、まん中はブラスターアイテムが配置されている。左のゲートには、何もない。この気象制御スイッチを通過しておかないと、ステージの前半部分が延々とループすることになってしまう。ゲートの扉は、ショットを当てると開くので、ぎりぎりまで引きつけて、ショットを当てよう。開いたら、ブーストを使って通過してしまおう。わざと、スイッチを入れずに、まん中のゲートを通過、ループをうまく利用して、ショットを最強に育てることもできる。が、腕に自信がないのならば、さっさと先へ進んでしまったほうが得だよ。

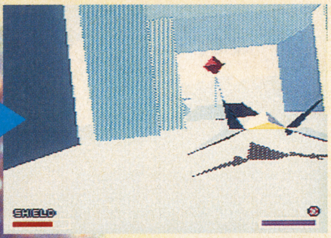
気象スイッチを通過すると、背景に変化が起こる。白一色だった世界に、色彩が戻ってくるのだ。しっかりと通過しないと、スイッチはオンにならない。見すごさないように。

カニ型ロボットは、足を狙う。足を一本でも破壊すれば、もう攻撃をしてこなくなるのだ。接近する前に、一本でも多くの足を破壊してしまえ！

山脈内部へ突入したならば、いよいよボスキャラとの戦いとなるのだぞ。

↑気象制御スイッチをオンすると、背景はこのように変化する。キャラの位置のわかりやすい風景だ

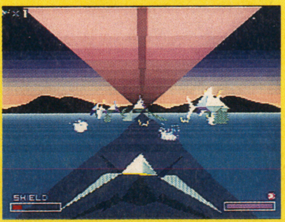

↑3つあるゲートのうち、左のゲートに気象制御スイッチがある。まん中にはアイテムがある


↑ショットを当てて、ゲートを開こう。なるべく近くで開いたほうが安全にくぐり抜けられる

BOSS ザコキャラの片づけ方が勝利への道となる

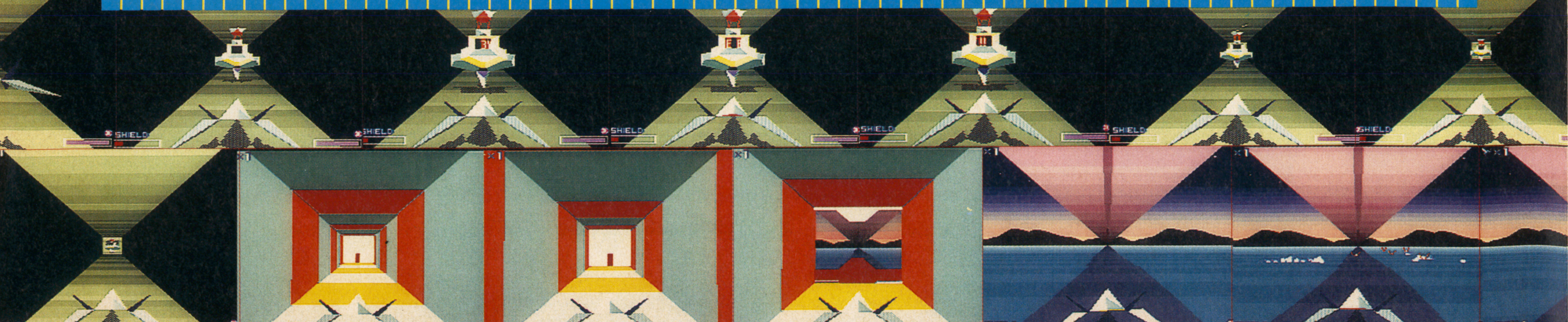
ボスキャラは、プロフェッサーハンガーだ。ボスキャラが逃走、画面より消えると、水面にザコキャラの姿を見ることができる。ここでは2種類のキャラが出現する。ひとつは、水面を跳ねながら、攻撃してくるもの。もうひとつは、トビウオのような容姿の自機に体当りをしてくるヤツだ。水面ぎりぎりを飛行していると、このトビウオにショットを当てることができない。やや水面よりも上を飛行するようにして、自機を左右に振りながら攻撃すること。

水面を跳ねているキャラは、水中にいるときには攻撃は当たらない。水面から姿を現した瞬間が、攻撃のチャンス。トビウオの攻撃もあるので、自機の高さは、一度決めたら変えないように。動くのは、あくまで左右のみとしておくこと。


←まずは海中のザコキャラを倒そう

ザコキャラを倒すと、プロフェッサーハンガーが姿を現す。このボスキャラは、先ほどのトビウオを放出して、攻撃してくる。そこで、ボスの目の前でショットを連射し、トビウオが近づいてきたら左右どちらかに、自機を動かして回避するようにしよう。これを繰り返していけば楽勝。トビウオを逃がしても、撃墜率に影響はないはず。ボスが3体に分身することもある。このようなときは、右上、または左上に自機を移動させる。分身による体当りは、これで回避が可能。分身後、再び逃走するが、画面から消えるまでダメージを与えられる。あきらめるな。

←宇宙につくられたハイウェイ。敵キャラは高速で攻撃する



LEVEL2 STAGE4 闇の中でのダンスパーティ 宇宙水族館のような世界がある SECTOR Y

2番目のSECTORである。ここでは宇宙面にも関わらず、コクピット視点に自動切り替えが行われることはない。通常視点のほうがプレイしやすいので、無理に切り替える必要はないだろう。アーウィンの全体が見えないと、少々、厳しい面なのだ。

SECTOR Yの特徴は、敵キャラにある。出現するキャラは、ほとんどが魚をモチーフとしたもの。まるで「宇宙水族館」のようだ。破壊不可能な敵も、このステージではじめて出現することとになる。

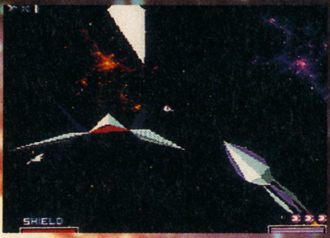
ステージ全般をとおして、障害物は出現せず、共通のキャラクターが登場する。プレイしやすい面である。破壊不可能なキャラは、小型のエイ、イカの2体。彼らは一定のダメージを受けると、戦線から離脱する。逆に攻撃しないと、プレイヤーに体当たりをしかけてくるのだ。彼らを見つけたら、最優先で攻撃するようにしよう。また、大型のエイも後半に登場する。これは、前記とはまったく逆に、一定のダメージを与えると、体当たりをしてくる。もちろん破壊することはできない。なるべく相手にしないようにすること。うっかりショットが当たることのないように、しっかりと狙いをつけて、撃つようにしたい。

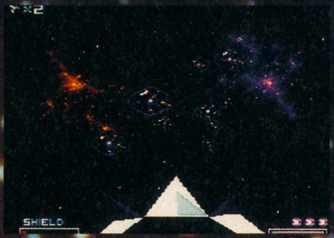
←様々なアイテムを放出してくれるイイ奴

アメーバが大量に出現する空域もある。アメーバは、触れると自機にくっついてしまう。くっついてしまったら、機体をローリングさせて、振り解いてしまおう。触れなくとも、接近すると、アメーバのほうからすいついてくるので、なるべく距離をとって飛行するように。

空域を漂うように移動している、小魚たち。彼らも、破壊不可能。というよりは、攻撃することさえできない。ほおっておくと小魚と倒さなくてはならない敵キャラの判別がつきにくくなってしまうぞ。もしも、スマートボムに余裕があるのならば、小魚が出現しているときに使用してみよう。ボムをエサと間違えて、そちらの方向へ導かれていくのだ。なかなかユニークな演出だね。

なお、このステージでは、隠しキャラ・スペースホエールが出現することがある。その名のとおり、宇宙の鯨。キミは出会うことができるかな？


↑海洋生物が、宇宙を泳ぐ。とても美しく、BGMも優雅。でも、しっかりと敵は出現するぞ


↑スライムに取りつかれると、ダメージを連続的に受けてしまう。ローリングで振りほどけ!

◆海洋生物を題材したキャラたち

アトミックレイ

無敵キャラ。撃つと色が変わり、自機から遠ざかっていく。エイが題材。

アトミックレイーG

大型のアトミックレイ。撃つと色が変化し、自機に対し体当りをしてくる。

デビルダム

イカ型をした宇宙生物。ショットを当てると、スミを噴きながら逃げる。

スペースアメーバ

自機が近づくと、その機体にまとわりつき、ダメージを与える。無敵。

SECTOR Yにおけるメインキャラは、敵でも味方でもなく、上出の彼らであろう。海洋生物がモチーフとなっている彼らは、基本的に破壊することはできない。ショットを当てることによって、何らかの反応を示すのみ。

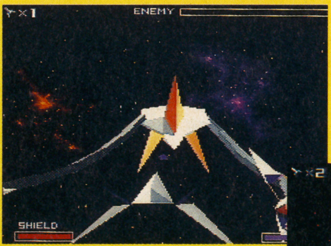
彼らはどれもが、体当りによって攻撃してくる。大きなダメージを受けることになってしまうので、破壊することができなくても、確実にショットを当てておくこと。一定量の攻撃を受けると、彼らは戦線から離脱するのだ。ただし、例外はアトミックレイーG。このキャラは、一定量の攻撃を受けると、体当りで攻撃をしてくる。なるべく攻撃を加えないように進んでいこう。

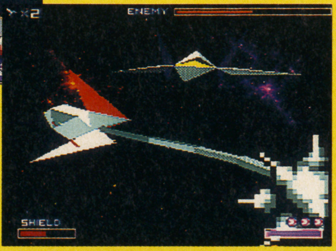
BOSS プラズマヒドラ対策は？

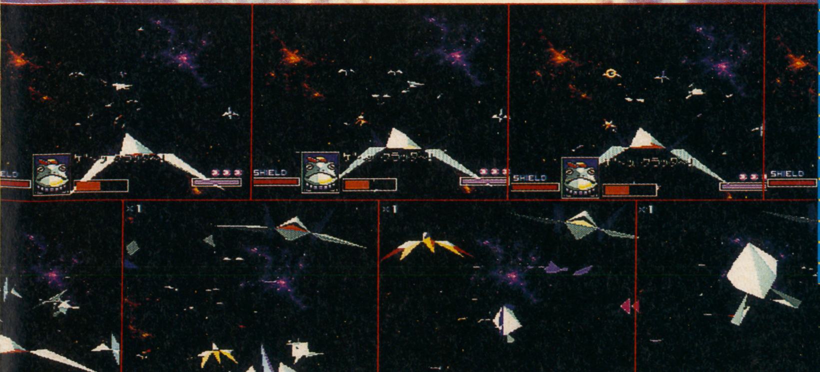
ボスキャラ・プラズマヒドラは、長い腕を振り回して攻撃する。戦闘になると、仲間からの通信によって、弱点を教えてくれるのを知っているかな？　コイツの弱点は、その長い腕なのだ。腕の先端にショットを当てると、そこからダメージが本体へと伝わっていく。これを知らなければ、プラズマヒドラを倒すことはできないのだ。

出現時に、腕にショットを当てるのは無理。回転しながら接近してくるので、最初は画面上で両腕をかわし、次に下でもう一度両腕をかわす。再び距離があいたならば、さっそく攻撃にうつろう。

攻撃の最中に対象としていた腕が壊れてしまうことがある。こういった場合は、もう片方を攻撃しよう。しばらくすれば、腕は復活するぞ。両腕が同時に壊れたならば、新たな攻撃が待っている。鉄球を振り回すのだ。本体を攻撃すればOK。とどめは、なるべく距離が離れているときに。爆発前に、体当たり攻撃が待っているのだ。うまく回避しよう。


↑腕の先にショットを当てる。するとダメージが腕を伝わって、本体へと流れていくのだ。おもしろい仕掛けだね


→ある程度、ダメージを与えると、鉄球を振り回してくる。こうなれば、直接、本体にダメージを与えられる。とどめをさすと、体当りをしてくるので注意せよ



LEVEL2 STAGES ベノムより射出されるミサイル迎撃 瞬時の判断力がキミの明暗をわける VENOM -THE FINAL GOAL

◆優先して破壊すべき敵があるのだ

ミニスマッシャー
自機が接近すると爆発し無数の破片を放出する。早めに破壊したいキャラ。

キラーサテライトII
倒すとシールドアイテムを出す。出現後、しばらく浮遊し攻撃してくる。

ホーミングミサイル
ステージ全般をとおして出現。スモールサプライを出すこともある。

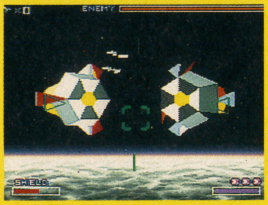
ハードシューター
両翼よりレーザーを、横方向360度に発射する。硬度はやや高め。

ベノム上空での戦闘は、過酷なものとなる。眼下の惑星ベノムからは、ホーミングミサイルが次々と撃ち出されてくる。これを如何に対処するかが、ポイントとなってくるのだ。

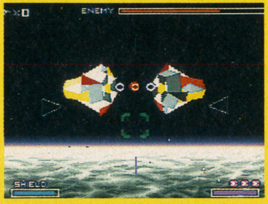
ステージがはじまると、敵戦闘機の編隊が出現。これを破壊すると、いよいよ敵の攻撃も本番を迎える。出現するホーミングミサイルは、できるかぎり撃ち落としていこう。ミサイルの中には、破壊するとスモールサプライ（黄色のリング。接触することで、シールドエネルギーがわずかながらに、回復。）を出現させるものもある。が、周囲に無数のミサイルが存在する場合は、スモールサプライは無視して、ミサイル迎撃に全神経を集中させるべき。結果としてそのほうが、無駄なシールドエネルギーを浪費しないで済むことにつながるからだ。このステージで出現するミサイルはすべてホーミングミサイル。自機の方向へ誘導されて飛行してくるので、通常のレーザー等とは違い、大きく動かないと、回避することはできないぞ。

BOSS ブレーキをうまく使うのだ

ミニスマッシャーが巨大化したような容姿の、メタルスマッシャー。中央から二つに分離するときに、4つのミニスマッシャーを放出する。放出されたスマッシャーは、自機に狙いを定めて飛行してくるので、確実に破壊しておく。破壊したならば、分離しているボスの、どちらかの断面を攻撃しよう。ボスは分離したまま接近し、自機を挟もうとする。こんなときはブレーキを使えば回避できる。接近しすぎると、ダメだよ。



←分離したら、どちらかの断面を攻撃すればいいのだ



←レーザーを撃ってきたら、すぐに回避。これが難しい

←ミニスマッシャーには近づかない。目の前にあるものだけを、破壊して進んでいこう

↑このステージでは、めったやたらに敵を攻撃すればいいわけではない。優先させて破壊すべきキャラをしっかりとおぼえておこう。ホーミングミサイルを絶対に撃ち逃すな。とても忙しいステージ

ミニスマッシャーに対しては、ミサイルとは違い、自機の周囲にあるものだけを破壊していく。自機が接近すると、ミニスマッシャーは破裂する。前方、及び自機の横を通過するようなものは、必ず破壊していきたい。無理に遠くにあるものまで破壊しようとすると、ミニスマッシャーが破裂し、破片をばらまかれる恐れがあるのだ。なるべく、自機は動かさないようにしたほうがいいよ。照準を細かく動かそう。

出現する敵戦闘機は、ミサイルやミニスマッシャーが出現する前に、すばやく破壊しなくてはならない。やむをえず、これらのキャラが混合してしまったときは、自機の近くまで接近しているもの➡ミサイルまたはミニスマッシャー➡遠くにあるもの、という優先順位で破壊していく。この順番からもわかるように、ホーミングミサイル迎撃が、とても重要。確実な迎撃こそが、ステージ5クリアの秘訣なのだ。

LEVEL2 STAGE6

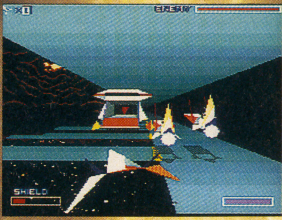
アンドルフとの最終決戦きたる！培ったテクニックを駆使して戦え

VENOM -THE FINAL GOAL

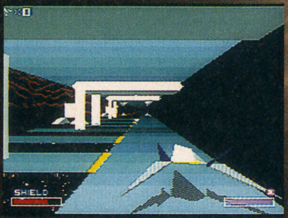
いよいよ、ファイナルステージとなる。ここでの注意点は、画面をよーく見ておくことだ。滑走するエアカー、ワイルドグースがときどき落としていく、砲台に気をつければ、さほど難もなく、中ボスまでたどりつくことができるはず。また、途中にあるサプライサークルの手前の天井は、落ちてくる。

↑中ボスのギャラクティックライダース。この状態では、ダメージを与えることはできない

←右にのみ壁が存在する。動くときは、これに気をつける



←コンテナが開いたときがチャンス。ショットを撃ちこめ

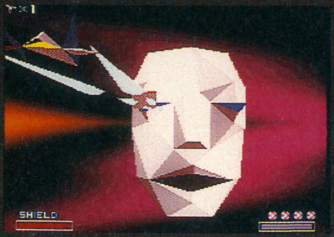


→サプライサークルの手前では、天井が落ちてくるぞ！

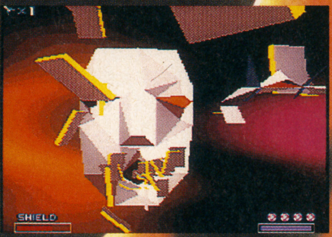
これもよく見れば、落ちてくる天井が揺れているので、わかるだろう。ステージ後半、画面左より出現するエアバイクは、自機の後ろに回り込まれる前に破壊すると、苦戦せずにすむぞ。

中ボス、ギャラクティックライダースは、コンテナが開いたときにのみダメージを与えられる。コンテナより出現するエアバイクを倒しながら、ダメージを与えていこう。なるべくエアバイク破壊を優先させて戦うのがいい。スマートボムがあるのなら、コンテナが開いたときに、使うと効果的だよ。

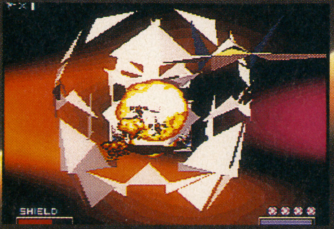
そして、最後のボス・アンドルフとの戦い。レベル１と攻撃方法は同じだが、アンドルフ本体の耐久力がやや向上している。超能力によってつくられている顔が相手のときは、飛んでくる板に注意。口から板を吐き出したならば、円を描くように回避。大きく動くと危険なので、少しずつ移動してかわそう。



↑ついにアンドルフとの決戦。まずは、両方の目を壊してしまおう。ボムを使用するのもいい



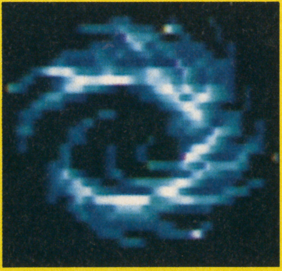
↑口から板を出すことも。大きな円を描くように、少しずつ自機を移動させていけば、大丈夫



↑両方の目を破壊すると、顔が崩れる。いままでのは、アンドルフの超能力がつくりだした仮の姿だったのだ。この仮面の下にアンドルフ本体が潜んでいるんだぞ。戦いは、まだ終わらない

↑仮面の下より出現した立方体が、本体。目の前に浮遊しているときに攻撃せよ。しばらくすると、再び仮面をつくりだして自分の身を守る

SECLET BLACK HOLEって何だ？



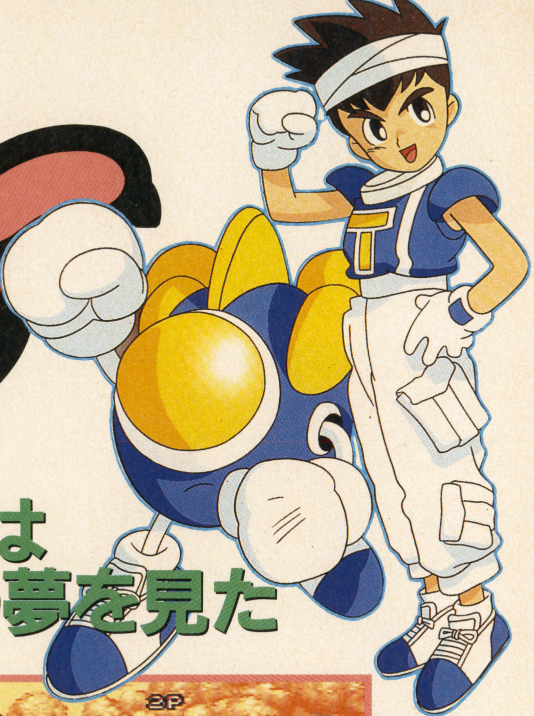
↑ブラックホールへはどうすれば突入することができるのだろうか

勘のいい人ならば気づいているのではないだろうか。ステージセレクト時のマップに、どのレベルにも属さないステージ、ブラックホールがしるされていることを。ここに入るためには、ある条件が満たされていなくてはならない。では、その条件とは何か。ここでは書かない。自分でいろいろと試してほしい。ブラックホールの正体を知るのは、他ならぬキミ自身なのだから。がんばってくれ！

Pop'n ツインビー

ポップン

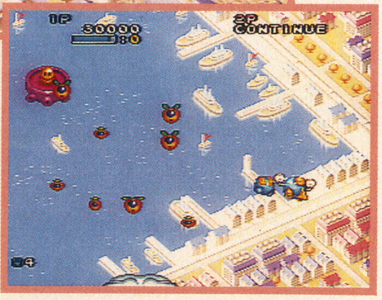
SFC■コナミ■3月26日発売
■¥8900■8M



今日、ぼくは パステルカラーの夢を見た

マニア向け辛口シューティングが幅をきかす昨今、ひさびさに登場した本格派ほんわかシューティング。パステル調のグラフィックとコミカルなキャラクターで独特の魅力をふりまいてきたツインビーの最新作だ。弾を撃つだけでなく、パンチ、バクダン、ミニ分身などの可愛い攻撃方法を駆使し、メルヘンチックな世界に登場する不可思議な敵キャラたちを倒し、7つのステージを駆け抜けよう。ツインビー（男の子・右きき）とウインビー（女の子・左きき）で協力し合うふたり同時プレイなら、よりほんわかした気分になれること請け合い。神経を張りつめたりしないで、美しいグラフィックを楽しむつもりでLet's Play！

←セピア色の街。涼しげな秋の風景。道路を歩くはパイナップル。その他くだものも多数出演。可愛い



↓後半は上空高く舞い上がり、舞台は海上へ。最初のボスとの遭遇は近い。気持ちいい一瞬である

●初心者OKの楽々設定も可

ショット、パンチ、バクダン、分身などなど、可愛くも多彩な攻撃が可能なツインビー。それぞれを別々のボタンに振り分けるのもいいけど、どのボタンがどの攻撃だったのかが混乱しがち。そんなときは複数の攻撃をひとつのボタンにまとめてしまい、適当にボタンを押しているだけで楽しめるようなボタン設定も可能。これで難易度設定をレベル1にすれば、初心者でもちょちょいのちょい。楽勝です。

↑ひとつのボタンにすべての機能を集めるのも可。バラけさせるのも可。自由自在なのだ

STAGE 1

のどかな郊外の町並みから海へと続くステージ。登場する敵キャラがモモ、ブドウ、パイナップルなど、すべてフルーツに統一されているためか、とっても甘い小手調べステージだ。地面を這う毛虫風のリンゴがとってもキュート。

ツインビーの歩み

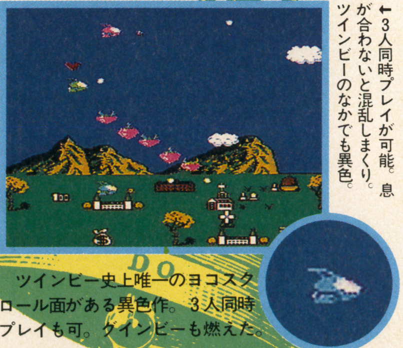
その美しいグラフィックとポップな世界観を伴ってデビューし、"可愛いらしいシューティングゲーム"の元祖的存在となった「ツインビー」。コナミの看板ゲームの一員として、何度もリニューアルがはかられ、僕たちの前に登場し続けてきた。そのなかに見える進化の流れを追うことで、現在の成熟されたシステムが、いくつもの試行錯誤の末にあるということを確認しよう。

ツインビー

可愛いシューティングの元祖として歴史に残る1作。パワーアップ等の基本システムはここで確立。

←デフォルメされまくりのナンセンスキャラが多数登場。シューティング史に残る名作

燃えろ！ツインビー



←3人同時プレイが可能。息が合わないと混乱しまくり。ツインビーのなかでも異色。

ツインビー史上唯一のヨコスクロール面がある異色作。3人同時プレイも可。ウインビーも燃えた。

C 1993 KONAMI

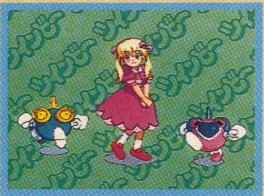
STAGE 2

ゆらゆら揺らめく海底が美しいステージ。出てくるのは、やたらとデフォルメされて原形をとどめていないタコ・イカ・タツノオトシゴなどの海の生物たち。ボスキャラ（イカのロボット）は半透明なのだ。変なの。

↑ゆらゆら揺れる背景が美しい。多関節キャラも簡素にデフォルメだ ←ボスが半透明。なんだこりゃ？

●デモシーンもさらにはなやかに

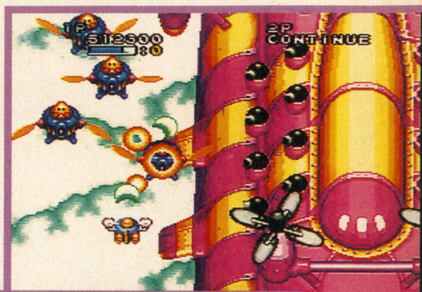
ステージとステージの間には可愛い1枚絵（ちょっぴりアニメーション）が挿入。ゲームのバックボーン・ストーリーをコミカルに説明しつつ、僕たちの目をなごませてくれる。トーンはもちろんパステル調。女の子、男の子、ツインビー、ウインビー、博士などが総出演だ。

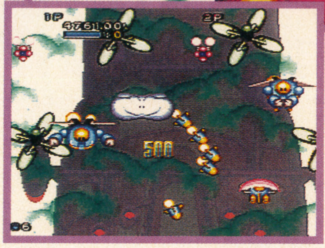


←ステージクリアするとデモシーンが。可愛いってば

STAGE 4

巨大な飛行船と戦うステージ。幼稚園の子供が書いたように色のにじんだ雲の上、プラスチックっぽい質感のメカキャラが大挙登場。他のステージに比べてちょっと長め。そろそろ厳しくなってきたぞ。





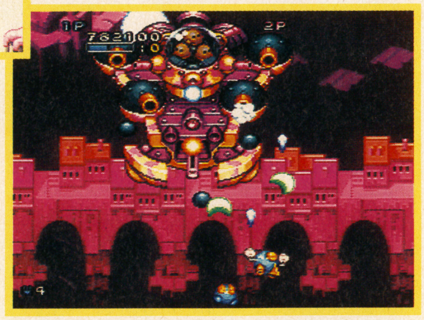
→子供の落書きのような雲の上。巨大な船が出現し、上へ下への大騒ぎ。途中にニセモノ（？）のツインビーも登場しちゃうのだ

↑グラスの底に顔があったっていい。ならば空からパンダが降ってきたっていいじゃない。不条理……
→↓後半は宮崎駿キャラのパロディが多数登場する

STAGE 3

中国４千年の歴史を感じるアジアっぽいステージ。回転するロボット砲台はあるわ、大量のパンダは降ってくるわで統一性がないのだが、終盤は宮崎駿アニメのパロディーキャラのオンパレードで笑わせてくれる。

←動物オンパレードのステージ。カバだってすいすい泳いでしまうのだ。英語だとヒポポタマスですね
↓終盤は空中回廊が美しい。ボスがちょい強いけど

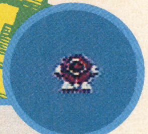


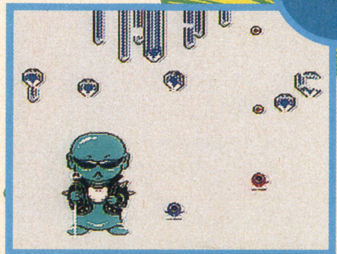
STAGE 5

桜満開の、のどかな春の風景が美しいステージ。出てくる敵キャラはカバやモグラやアルマジロなど。通常は「可愛くない」と評される動物たちが可愛くデフォルメされている。終盤は一転、中空に浮かぶ都市が舞台に。

ツインビー3ポコポコ大魔王

原点に戻り、ふたり同時プレイの可愛いシューティングとして登場。サウンドがノリノリだった。





←ノリノリのサウンドとともにふたり同時プレイ。キャラのナンセンスさにも磨きが

出たな！ツインビー

91年にゲームセンターに登場した最新作。グラフィック面でのクォリティーに力を注いでいる。

Pop'nツインビー

そして本作は、スーパーファミコン版第一弾として、1作目からの基本的なシステムを踏襲。

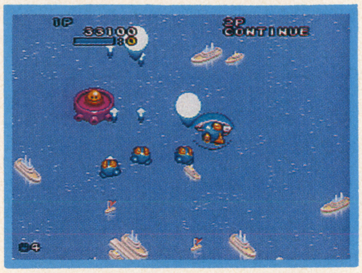
←ポップにキュートにカラフルになっての最新版。グラフィックの美しさはピカイチね

とっても多彩な攻撃方法あれこれ

初心者でもOK、ということと、攻撃方法がシンプル、ということはイコールではない。初心者が楽しめることと、多彩な（ちょっと複雑な）攻撃バリエーションがあるということは両立するのである。本作がその見本。

下で説明する豊富な攻撃方法、および各種パワーアップは、雲のなかから出現するベルを取ることで行われる。ベルは弾を撃ち込むことで色が次々に変化し、どの色のときに取るかでパワーアップの種類を変化させられる。ベルを制すものがツインビーを制す、なのである。

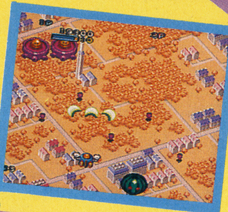
↑ベルを取るとパワーアップ。ボスを倒すと大量にベルが出る。やっほーい



↑分身をつけてショットも強くなってバリバリになってきた。やっほほーい

3-WAY

紫色のベルを取ることで、ショットは広範囲をカバーする3-WAYへと変化する。ステージ最後のボスと戦うとき以外は、原則的にこのショットにしておくのがいい。ただし分身（オプション）は3-WAYが撃てず、最後までノーマルショットのままである。



←3方向に弾を打つ。大量のザコを一気にやっつけるのに有効だ。序盤はこのままでGO！

ぶんしん

→いわゆるオプションというヤツ。最大で4つまでOK。頼もしいこってす

世間一般のシューティングゲームでいうところのオプション。3種類のフォーメーションのなかから選択できる。緑色のベルはなるべく取るべし。

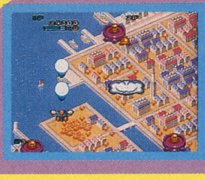
地上攻撃

バクダンを投げて地上の敵を撃つ。あるていど接近してバクダンを落とすと、自動的に照準が合って敵を倒すことができるのだ。大きい手でポイポイと投げる。姿が可愛い。

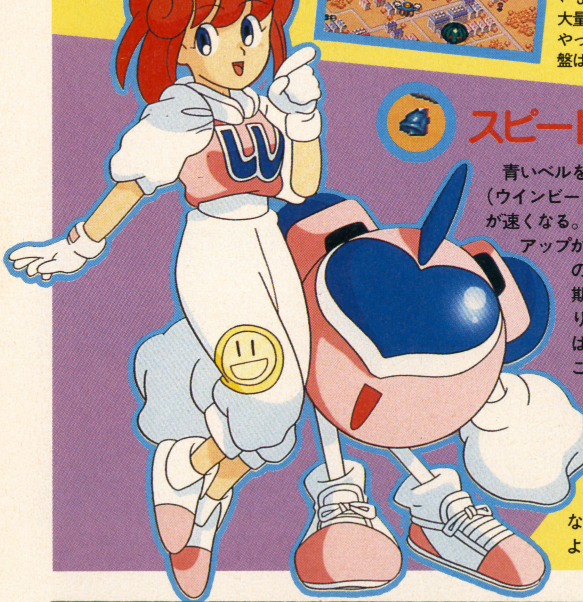
↑手でほいっ、と爆弾を投げているのがわかるだろうか？

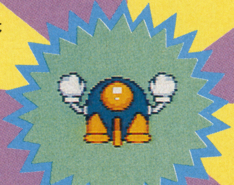
キャノン砲

白いベルを取ることで撃てる、一直線に敵を貫くパワフルなショット。3-WAYと同時に保有することはできない。対ボスとの戦いのときなどは効果的。バリバリだぜ。



→一直線にババババッ、と弾を撃つ。パワフルだ



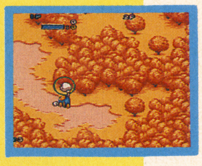


スピードアップ

青いベルを取るとツインビー（ウインビーも）の移動スピードが速くなる。3段階のスピードアップが可能だが、4つめの青ベルを取ると初期スピードに逆戻りだ。過ぎたるは及ばざるがごとし。

ロケットパンチ

最初から使える攻撃のひとつ。ボタンを押してパワーをため、離すと同時にパンチをくり出す。接近していた敵を倒すのだ。パワーをためまくるとカタイ敵も一発でノックアウトだ。



→パワーをためてボン、とパンチを出す。接近した敵をけちらすのだ

得点

黄色いベルを取ると、何もパワーアップしないかわりに得点が取れる。得点を稼いでもボーナスはないので、フルパワーアップになる前は、なるべく黄色以外のベルを取るように心がけたい。

ちびぶんしん

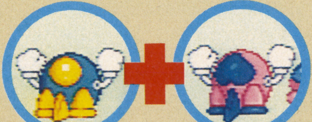
点滅するベルを取ると入手できる、使用制限に限りがある攻撃だ。小さいツインビーが大量に、画面をところせましと駆けまわる。一種の無敵状態である。壮快だなぁ。

↑小さいツインビーを大量に吐き出す。ほとんど無敵

●ひとりよりふたりのほうが、もっともっと気持ちいい 2人協力プレイのススメ

だけどなんたってやっぱり、ふたり協力プレイが面白い。ふたりプレイの場合は、上記の攻撃方法に加え、相手の体そのものを弾にして、ぶん投げて敵にダメージを与える攻撃が可能になるのだ。コンビネーションがばっちりなら気持ちいいし、コンビネーションが合わないと互いにただの邪魔者になってしまって、これもまた笑えるのである。

また、ふたり同時プレイの場合は、エネルギーの受け渡しが可能。ふたりで重なりあって、多い方から少ない方へとエネルギーを分け与えられるのだ。これで瀕死の仲間を何度も助けてあげると、もしかして愛が芽生えるかもしれないぞ。（可能性10％未満。編集部の調査による）



ライフ受け渡し

↑密着してパワーを受け渡す。やっぱり世のなか助け合いよね

ぶんなげる

↑相手のぶんなげて敵を倒す。けっこう使えるんだなこれが

TV GAME MAGAZINE
●ヒッポン スーパー
HIPPON SUPER!

RPG大全&SLG大全

伝説のオウガバトル……66
メタルマックス2……72
A列車で行こうIII……76
ブレス オブ ファイアー……80
ダンジョンエクスプローラー2……84
パワーモンガー……86
合格した人もそうでなかった人も、一度遊んでみなされ

TVゲーム第一世代、共通の夢、実現
スターフォックス……4
宮本茂がTVゲームの未来を語る、目先を語る。「開発中は『ソル・ブレイド』って呼んでました(笑)」

Pop'nツインビー……14
ツインビーの進化と、不変のシステムに探りを入れる！美しい画面は超見物だゾ。

スーパーボンバーマン……108
ついにスーパーファミコンに登場！ 対戦プレイでイッちゃうのだ。必勝法も伝授するぞ!!

TVゲームヒットチャート……18
NEWS FILE……22
TVゲームブロードウェイ……29
スーパーテク道場『ぷよぷよ』『コズモギャング・ザ・パズル』……116

SFC スターフォックス……50
SFC シムアント……51
SFC アルバート オデッセイ……52
MD マジンサーガ……53

ユーザーズアイ……54
FREE TALK remix……60
HIP ON!……140
中古ソフト情報局……130
NEW SOFT STREET……144

●バラエティ
格闘連合'……96
バグボーイクラブスーパー……110
ドラクエマスターズクラブ……120
ファイナルファンタジーナイツ……122
ジパング通信……124
クラブ邪教の館……125
ウィザードリィ友の会……126

●コラムランド
風雲／SLG城……62
TVゲーム昔話……101
テクノの部屋／ホラーは踊る……102
神話世界の旅人たち……103
海外ゲーム雑誌の正しい読み方……127

●コミック・小説
小説・ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」……55
新連載小説・異貌伝……89
コミック・クインティ……138

次号HIPPON SUPER!の予告……136
プレゼントのお知らせ……137
新作ソフトスケジュール……149

ハード別ゲームリスト

●スーパーファミコン
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／アルバートオデッセイ／イーハトヴォ物語／怒りの要塞／インターナショナル・テニスツアー／ウルトラセブン／エキゾーストヒート～F1ドライバーへの軌跡～／カリフォルニアゲームスII／グレイトバトル3／ジャングルウォーズ2／ジョジョの奇妙な冒険／スーパーエアダイバー／スーパーダンクスター／スーパーファミスタ2／スーパーフォーメーションサッカー2／スーパーワギャンランド2／対局囲碁ゴライアス／超魔界大戦どらぼっちゃん／つっぱり大相撲・立身出世編／デザートストライク・湾岸作戦／デッドダンス／デビルズコース／伝説のオウガバトル／ドラゴンクエスト I・II／ドラゴンボールZ超武闘伝／ノイギーア～海と風の鼓動～／バイオメタル／パワーモンガー／ファイナルファイトII／ブルースブラザーズ／Pop'nツインビー／メタルマックス2／USAアイスホッケー／龍虎の拳

●ファミコン
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／快傑ヤンチャ丸3／カジノダービー／バブルボブル2／ぴょこたんの大迷路／星のカービィ／炎の闘球児ドッジ弾平2／マイティファイナルファイト／めざせ!トッププロ／もえろツインビー／USA ICE HOCKEY in FC

●PCエンジン
カルトQ／CALII／CD BATTLE 光の勇者たち／雀偵物語3／ゼロヨンチャンプII／ダブルドラゴンII／ダンジョン・エクスプローラーII／天使の詩II／フォーセットアムール／ホラーストーリー／ムーンライトレディ／ラプラスの魔／レインボーアイランド

●メガドライブ
OUTRUN2019／蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／アネット再び／ウルフチャイルド／NBAプロバスケットボール／三國史III／Jリーグチャンピオンサッカー／スプラッターハウスPART3／デバステイター／デザートストライク・湾岸作戦／どらえもん 夢どろぼうと七人のゴザンス／バットマンリターンズ／ファイナルファイトCD／ロケットナイト・アドベンチャーズ

●ゲームギア
キック&ラッシュ／ぷよぷよ

●ゲームボーイ
キラートマト／GBバスケットボール／ザ・キックボクシング／ダブル役満／モンスターメーカー2

●NEO・GEO
ファイヤースープレックス

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

家庭用全機種ディスカウントまで前人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ VOL.3のアンケートハガキより

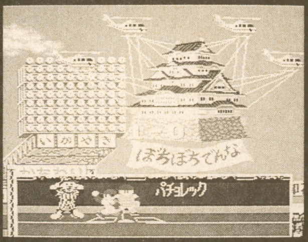
SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	3	↑	スターフォックス	任天堂	273
2	1	↓	聖剣伝説2	スクウェア	246
3	8	↑	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	エニックス	207
4	7	↑	メタルマックス2	データイースト	156
5	10	↑	伝説のオウガバトル	クエスト	108
6	2	↓	ファイナルファンタジーⅤ	スクウェア	96
7	4	↓	MOTHER2	任天堂	78
8	−	↑	ドラゴンボールZ・超武闘伝	バンダイ	54
9	−	↑	スーパーファミスタ2	ナムコ	33
10	−	↑	JoJoの奇妙な冒険	コブラチーム	30

任天堂の底力!!

発売直前の集計のためか、『スターフォックス』がついに1位になりました。久しぶりにRPG以外がトップになったことになります。技術的にも新しいチップを搭載しているということで、注目しているのはユーザーだけではありません。これから開発されるスーパーファミコン用ソフトにも、大きな影響力を持っていると言えるでしょう。そのほかでは、ふたつのキャラクター物と、『スーパーファミスタ2』が新たにランクインしています。10位は人気漫画を原作にしたRPGで、あの「世界いち〜」や「ウラウラ」が再現されるのか楽しみなところです。

LOOK OUT!



↑これを逃したら、阪神の強いファミスタは10年間はでない!? もちろん、ヤクルトも強くなっています。去年のセリーグは伯仲していたので、バランスのいい勝負ができます

—今号の注目ソフト—

ファミスタは初代しかしない(もしくはできない)という、依怙地な阪神ファンの皆様お待たせしました。ついに、『スーパーファミスタ2』の登場です。今回の阪神は強い。強力な投手陣、亀山が走る!! 新庄が打つ!! たのもしい阪神の復活がここに再現されています。特にパワーアップは歴然で、プレイヤーの腕さえあればなんと完投も夢ではないほど。新モードのキャラクターメイクもついています。関西地区では特に人気が上がりそうなソフトです。

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ VOL.3のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ジャストブリード	エニックス	273
2	3	↑	悪魔城ドラキュラ	コナミ	195
3	8	↓	星のカービィ	任天堂	189
4	2	↓	ロックマン5	カプコン	135
5	7	↑	もえろツインビー	コナミ	123
6	5	↓	ダークロード	データイースト	114
7	4	↓	ヨッシーのクッキー	任天堂	63
8	−	↑	バブルボブル2	タイトー	62
9	−	↑	バトルベースボール	バンプレスト	60
10	−	↑	バイオミラクルぼくってウパ	コナミ	54

コナミ人気再燃か

このところ大きな動きのなかったランキングでしたが、今月はちがいます。トップは変わらず『ジャストブリード』ですが2位以下の変動に注目してください。2位の『悪魔城ドラキュラ』を筆頭とし、コナミの復刻版3作品が全て、10位以内に入っています。それだけ、コナミがユーザーからの支持を得ているメーカーだということでしょう。今後も同社からの復刻版が発売されれば、今回同様に多くのファンの支持を受けることでしょう。

『バブルボブル2』は、ストーリーだけではなく、ゲームシステムをも継承した作品。名作はFCで蘇えるでしょうか。

LOOK OUT!

↑やっとファミコン版が発売。首を長くして待っていたユーザーもいるんじゃないかな?新しくFCならではの要素がプラスされ、GB版とは違ったおもしろさが生まれた作品

—今号の注目ソフト—

ユーザー待望の『星のカービィ』がいよいよ発売されます。たんなるゲームボーイ版の移植にとどまらず、ファミコン版オリジナルのフィーチャーを加え、新たな楽しさを前面に押し出しています。吸い込んだ敵の攻撃方法をマネする〝コピー〟。これにより様々な敵を吸い込み、攻撃の手段を探す楽しみが得られるのです。キャラの表情も豊かになり、画面もカラー。パステル調のグラフィックがプレイヤーの心をつかみます。幅広い層で楽しめます。

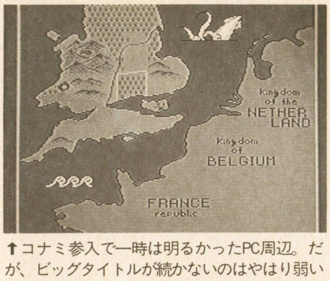
●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●最近PCエンジンに元気がない。唯一のメリットと言える総タイトル数（400数十本）も今後数年でスーパーファミコンに抜かれてしまうだろう。『ドラゴンスピリット』『R−TYPE』からのPCファンの僕としては実に寂しい限りである。やはり『カブキ伝』や『イースⅣ』などのビックタイトルを早急にリリースする必要があると思う。（東京都・巻岡俊史）

●『ジャストブリード』は思ったより斬新ではなかった。『ファイアーエムブレム』と『シャイニングフォース』をプレイしたあとでは特に。（福島県・増井秀企）

●買おうか買うまいかと迷っていたPCエンジンDUO。なんと４万円弱の超価格で「DUO−R」なるものが出るそうで、待ったカイがあったというべきか、怒るべきか…。でもこれも普及率が上がってきたことに対するNECのハカライということか。（広島県・CAR−II）



↑コナミ参入で一時は明るかったPC周辺。だが、ビッグタイトルが続かないのはやはり弱いところ。ファミコンで『星のカービィ』を発売する任天堂のようなパワーが必要か

↓大ヒット作品とはならなかったまでも、力のこもった好タイトル『ジャストブリード』。開発にかけた時間はかつての『メタルスレイダーグローリー』を思い起こさせるほど

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.3のアンケートハガキより

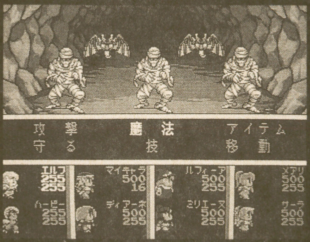
PC-ENGINE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	5	↑	モンスターメーカー	NECアベニュー	207
2	1	↓	天外魔境・風雲！カブキ伝	ハドソン	192
3	6	↑	イースⅣ	ハドソン	138
4	9	↑	卒業	ハドソン	129
5	7	↑	コットン	ハドソン	102
6	2	↓	ボンバーマン'93	ハドソン	96
7	10	↑	スナッチャー	コナミ	75
8	8	＝	PC原人３	ハドソン	72
9	3	↓	ふしぎの海のナディア	ハドソン	69
10	−	↑	ゼロヨンチャンプII	メディアリング	63

名作RPGの首位

NECアベニューの『モンスターメーカー』がトップに立ちました。長い間発売予定ラインナップに挙がっていた作品ですが、ここにきて期待が一層高まっているようです。移植作品としてかなり高い前人気といえそうです。新たにベスト10に入ってきたのは『ゼロヨンチャンプII』のみ。その他のソフトは順位変更のみでベスト10内にとどまっています。が、その10本中７本がハドソンのソフトです。ハドソンが質量共に他のソフトハウスを圧倒している感が強いですが、他のメーカーの作品にも健闘してもらいたいところですね。

LOOK OUT！



↑多くの発売予定タイトルを持っているNECアベニュー。この『モンスターメーカー』もそのうちのひとつ。発売までも、そう遠くはないようです

―今号の注目ソフト―

先月の５位から一気に『カブキ伝』まで抜き去り１位に躍進した『モンスターメーカー』。ファミコンやゲームボーイなどの複数のハードに移植され、いずれも好評を博している人気タイトルです。ゲーム内容もユニークで、人、町、ダンジョンなどが全てカードでできており、戦闘もカードを使って行われるというシステムがとても個性的なRPG。移植の作業は快調に進んでいるようなので、早く発売日が確定して欲しいところです。

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.3のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

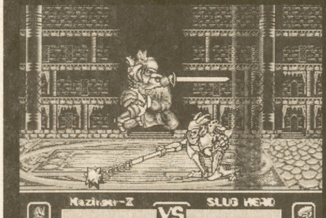
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	213
2	2	＝	ぷよぷよ	セガ	165
3	5	↑	3×3EYES	セガ	147
4	7	↑	ファイナルファイトCD	セガ	132
5	9	↑	シルフィード	ゲームアーツ	108
6	3	↓	ランドストーカー	セガ	99
7	8	↑	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	90
8	4	↓	ベアナックルII	セガ	87
9	−	↑	マジンサーガ	セガ	63
10	6	↓	ゆみみみっくす	ゲームアーツ	60

順位は安定期に

先月同様に『ソニック・ザ・ヘッジホッグ２』と『ぷよぷよ』の２大タイトルが最も高い人気を示しています。ただし、冷静に考えてみれば、どちらも発売後のソフトであり、いわゆる「前人気」の数字ではありません。さらに10位以内に新たにランクインしてきた作品となると９位の『マジンサーガ』のみ。やや寂しげなメガドライブの現状を物語っているといえるのではないでしょうか。

とはいえ、未発売のタイトルの中にも期待を集めているものがいくつか発見できます。『シルフィード』『CDソニック』などの今後の動きが楽しみです。

LOOK OUT！



↑横スクロールクォータービューの格闘アクション。ただし、ボス戦では自キャラがマジンガーZとなり、１対１の対戦へと演出が変化します

―今号の注目ソフト―

今ではすっかり定着した形容詞、『ファイナルファイト』タイプのアクション、といった表現がありますが、この『マジンサーガ』にもこのフレーズはフィットします。ただし、ボス戦のユニークさが本作品を他の多くと異なるものにしているのも事実です。マンガが原作のキャラクターものですが、その分野にありがちな力不足感はほぼ無いといっても良いでしょう。キャラのアニメーションや質感など、満足のいく作りになっています。

READER'S VOICE ～読者の声～

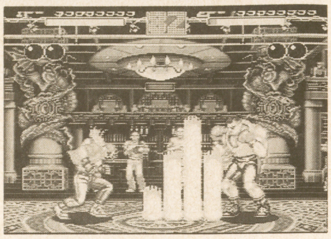
●『スターフォックス』のCMがいいですねえ。雑誌にチラリと目を通したときには別に買おうと思わなかったけど、初めてCMで動いている画面を見て、思わず「カッコいい」と口走ってしまいました。それにしても任天堂はいつもいつもCMがウマイですね。僕は今までCMのおかげで『ファイアーエムブレム』や『ゼルダの伝説』を買ってプレイしたくらいなのです。（福岡県・侍ヴィクトリー）

↑またしてもCM効果が大ウケの任天堂。が、『スターフォックス』は入荷数がやや少ない

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●CMがスタートしたころから『スターフォックス』の予約が伸びに伸びまくっている。予約といえば『ドラゴンボールZ』もすごい。ただし、この2タイトルは入荷本数にやや心配が残る。

●2月はゲームソフト市場自体が低迷期なので、少ない入荷本数が結局さばけてしまい、売り切れが続出してしまう。スーパーファミコンソフトに多くそれが見られる。再販の問い合わせが増えた。


↑スーパーファミコン『餓狼伝説』なども再販問い合わせがここのところ多かったそうだ

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ VOL.3 のアンケートハガキより

GAME BOY TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ウィザードリィ・外伝II	アスキー	216
2	2	=	モンスターメーカー2	ソフエル	207
3	3	=	女神転生外伝	アトラス	201
4	4	=	スーパーマリオランド2	任天堂	101
5	8	↑	天地を喰らう	カプコン	99
6	7	↑	X（エックス）	任天堂	78
7	5	↓	ヨッシーのクッキー	任天堂	66
8	6	↓	ダンジョンランド	エニックス	60
9	―	↑	ミロンの迷宮組曲	ハドソン	54
10	―	↑	ON I 3	バンプレスト	51

2大RPGの進撃！

『ウィザードリィ外伝II』がまたもや1位に輝きました。しかし今月は前回との差がわずか9点。順位変動の予感をさせます。その猛烈な進撃を計ったのは、ソフエルが放つ『モンスターメーカー2』。今最も勢いのあるゲームと思われるだけに目が離せないでしょう。また3位の『女神転生外伝』も、2位との差を6点と追い上げ中。

その他、ハドソンの名作『ミロンの迷宮組曲』、バンプレストの人気シリーズ『ON I 3』が初登場と、新作が続々ランクイン。ゲームボーイソフトの新たな局面が見られそうです。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―

↑ミロンくんの武器はバブルのみ。集めたコインでアイテムを買い、長丁場を乗り切っていきます。大きくて見やすい画面が、楽しさを引き出しているようですね

'86年11月13日にファミコンソフトとして発売された『迷宮組曲』が、ゲームボーイでリバイバルされました。物語は、世界中の楽器を奪い王女までさらった、魔人マハリトを倒すのが目的。主人公ミロンくんのバブルで敵を次々とやっつけていく、RPG要素の加わったアクションゲームです。

新しい要素としてはパスワードが付きましたが、基本的な内容は改良されていません。しかし遊びやすいのは、完成度の高さの賜物でしょう。

玩具店売れ筋ソフト

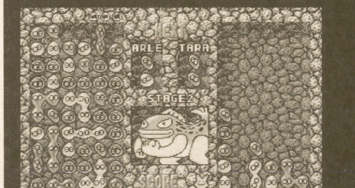
TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	=	=	ファイナルファンタジーV	SFC	スクウェア	68
2	―	↑	ぷよぷよ	MD	セガ	64
3	―	↑	ベアナックルII	MD	セガ	60
4	2	↓	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	50
5	6	↑	ストリートファイターII	SFC	カプコン	42
6	7	↑	半熟英雄	SFC	スクウェア	40
7	4	↓	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	MD	セガ	33
8	―	↑	ふしぎの海のナディア	PC	ハドソン	22
9	―	↑	ヨッシーのクッキー	FC	任天堂	20
10	―	↑	うしおととら	SFC	バンダイ	17

MD作品の台頭

ここ数カ月、圧倒的にこのランキング内で大半を占めていたスーパーファミコンですが、今回はそれが5本にと減少してそのかわりにメガドライブ作品のヒットが見受けられます。特に1位の『ファイナルファンタジーV』と大して差のない数字を残しているのが『ぷよぷよ』です。一時期の品切れ状態から再販を経ての大ヒットとなりました。また3位の『ベアナックルII』もCMの力もあってか好ヒットをマークしています。さてSFCはどうでしょうか。どちらかといえば去年のソフトが多いようです。こちらも新作が欲しいところ。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―


↑可愛いキャラ、大胆なジャマブロック。落ち物パズルとしての快感は十分です。ちなみにこの作品のオリジナルはあのコンパイルなのです

前人気どおりに大ヒットを続けているメガドライブ版『ぷよぷよ』です。この作品は最初、ファミコンディスクシステムにてリリースされましたが、去年大幅なアレンジを加えられてMDやアーケードに移植されて今に至ります。落ち物パズルにしては久々の大ヒットとなりました。キャラクターの可愛さも人気を集めていますが、対戦における快感が、他のパズルとは比べものにならないほど気持ち良いため人気が盛り上がっているようです。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

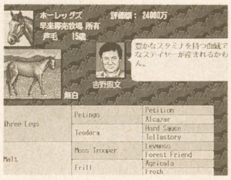
パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER
TOP 10

競馬ブームはまだまだ続く

光栄の新作競馬ゲーム『WINNING POST』が初登場で1位の座を獲得しました。2～4位の美少女ソフトをのぞけば、先月の1位と2位の順位は動いていないのですから、その人気度の高さが実感できます。競馬ブームも手伝って、しばらくは上位に留まるでしょう。

8位の『エッジ』は格闘とアドベンチャーの両方の要素を持ったゲームです。前作の『ソードダンサー』同様、パソコンにしては快適な動きが楽しめる格闘部分が注目のポイントです。

—今号の注目ソフト—



←強い馬を育てあげ、レースに出そう。目指すは海外遠征だ

『WINNING POST』は、光栄初の競馬SLGです。プレイヤーは馬主となり、名馬を育てあげねばなりません。光栄作品特有の親切設計のおかげで、初心者でも楽しめるものになっています。

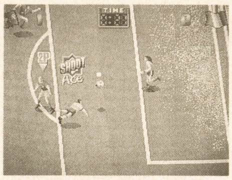
今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	WINNING POST	光栄	PC9800
2	—	PREMIUM2	シルキーズ	PC9800, X68000他
3	4	同級生	エルフ	PC9800
4	—	雀ジャカ雀	エルフ	PC9800, X68000
5	1	信長の野望・覇王伝	光栄	PC9800
6	2	トキオ	アートディンク	PC9800, FMTOWNS
7	—	モンスターメーカー	ウィズ	PC9800
8	—	エッジ	ティジイエル販売	PC9800
9	—	DALK(ダルク)	アリスソフト	PC9800
10	3	ソードワールドPC	T&Eソフト	PC9800

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES
TOP 5

ネオジオ新作ランクイン

テーブルゲームのトップ5内に2本のネオジオ作品がランキングされています。1つは、先月『ストリートファイターII'ターボ』をおさえてトップに立っていた『餓狼伝説2』です。今月は2位に甘んじていますが、ややゲーム性に無理の生じた『ターボ』よりも支持が多く集っているようで、今後もヒットを続けそうな気配があります。もう1タイトルは4位の『得点王』です。今後サッカーのタイトルは増加しそうな予感。コンシューマでのヒットと同時に『ぷよぷよ』が人気を集めているのも見逃せません。

—今号の注目ソフト—



←各チームのエースストライカーを使いこなすのが勝利へのカギ

Jリーグ発足に合わせてか、このごろ様々な分野でタイトルの増えつつあるサッカーゲームですが、ネオジオでも2作目となるサッカー『得点王』がリリースされました。それぞれ個性の強いチームをセレクトしてプレイできるのがポイントです。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	2	ストリートファイターII'ターボ	カプコン	速度アップと必殺技にマイナーチェンジ
2	1	餓狼伝説2	SNK	ネオジオ100メガシリーズの格闘第2作
3	5	ぷよぷよ	セガ	落ち物パズル。家庭用からの逆移植作品
4	—	得点王	SNK	個性あるチームを選べるサッカーゲーム
5	—	クイズF1ワンツーフィニッシュ	アイレム	F1仕立てのアップダウン風クイズ作品

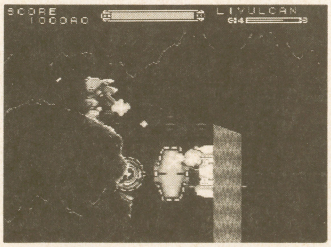
アップライト

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	2人同時プレイの刑事ものガンシュート
2	2	バーチャレーシング	セガ	ポリゴンをフル使用の画期的カーレース
3	3	コカコーラスズカ8アワーズ	ナムコ	スズカを舞台とした バイクレースゲーム
4	—	天地を喰らうII	カプコン	クォータービューの格闘型のアクション
5	5	ファイナルラップ3	ナムコ	多人数プレイが可能なカーレース3作目

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP
TOP 10

今月の調査協力店：ぴゅう国立店

東京・国立市のぴゅう国立店調べ。去年からの強豪を抜いて、新たなソフトがランクインしています。スーパーファミコン初のポリゴン使用3Dシューティング『スターフォックス』が、堂々の1位。圧倒的なキャラの動きとスリリングな展開は、ゲームファンの心を見事に捕えたといえます。4位の『ぷよぷよ』は、テトリス型の落ち物パズル。かわいいキャラのオンパレードが年齢を問わずウケているようです。



↑大人気を誇りながらも品薄状態が続いている『ヴァルケン』は、4月6日に再販が決定。まだプレーしてない人は、この機を逃すな！

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	店頭価格
1	スターフォックス	SFC	任天堂	¥9800※	¥9000
2	ファイナルファンタジーV	SFC	スクウェア	¥9800	¥8500
3	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	¥8900※	¥7800
4	ぷよぷよ	MD	セガ	¥4800	¥4000
5	ミッキーのマジカルアドベンチャー	SFC	カプコン	¥8500	¥7800
6	スーパーテトリス2+ボンブリス	SFC	BPS	¥8500	¥7000
7	ランドストーカー	MD	セガ	¥8700	¥6800
8	ストリートファイターII	SFC	カプコン	¥9800	¥7500
9	ドラゴンクエストV	SFC	エニックス	¥9600	¥7500
10	シャイニングフォース外伝	GG	セガ	¥5500	¥3800

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

SPECIAL

Newsfile

続々と登場する高機能・家庭用ゲーム機。そして、ポリゴンなどを使ってさらに進化しようとする最先端ゲームの数々。今回は、それらがもたらす未来のゲーム像を解き明かし、今、何が起きているかを検証する！

特別企画 徹底特集・未来の家庭用ゲームを占う！

ここ数年ソフト・ハードの両面から格段の進化をとげようとしているゲームメディアを、マック、3DO、レーザーアクティブなどのマシンから徹底追及し、その未来像を予測してしまう！

構成・文　工藤英人

最先端マシンの祭典、マックワールドエキスポ開幕

今年の新春にサンフランシスコで行われたマックワールド・エキスポが、今度は2月10日から4日間、千葉の幕張メッセで開催された。

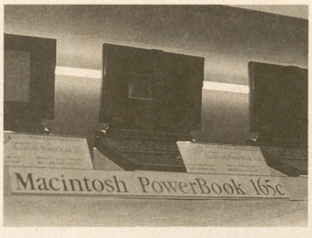
現在、CD-ROMを使ったゲームということだけでなく、デザインや出版、そしてマルチメディアの最先端マシンということでも熱い視線が集まっているマッキントッシュ。それだけに、このマックワールド・エキスポは回を重ねるごとに盛況になっていくようである。今回も日本全国だけにとどまらず、アメリカなどの各国からもマックフリークたちが集まり、ハイテク最前線について熱い議論があちこちから飛び交っていた。しかも、最近次々と新機種を発表していたアップル社が、このマックワールド・エキスポin Tokyoでさらに6つの新機種を発表するというられしい話題もあり、場内はここぞとばかりに盛り上がっていたのだ。

↑世界中のマックフリークが集合。新機種発表の場ではカタログをもらうのにも行列ができた

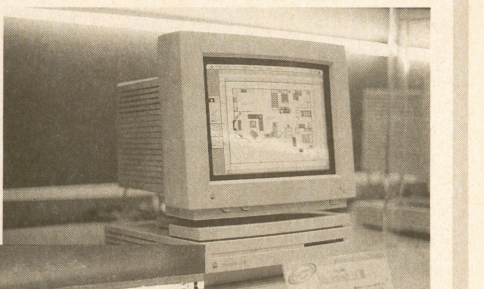
さて、アップル社から今回発売されたマックの新機種だが、キーワードはどうやらマシンの速度アップとコストパフォーマンス、そしてカラー化にあったらしい。マックは他のコンピュータに比べ、唯一白黒モニター搭載の機種をラインナップに載せていたが、今回発表された機種がカタログのメインになることによって、今後は一切白黒マシンがなくなっていくことになるはずだ。マックは、白黒で結構いい味を出していたコンピュータだっただけに少し残念だが、しかし一番低価格であった白黒マシン、Macintosh Classicとほとんど同じ価格でカラーマシンが手に入ると思えば、この新製品発表はかなりうれしいニュースだといえる。

なぜなら、マックのカラーゲームは現在かなりの量が出ているし、CD-ROMのゲームもこれから続々とタイトルが増えていく予定だからだ。特に今回のマックワールドでは、サンフランシスコで発表された数々の最新CD-ROMゲームたちがさらにパワーアップして展示されていたので、これを機にマック購入を考えた人も会場内には相当いたはず。とりあえず、今まで値段が気になって買えなかったゲームファンたちも、これで少しはマッキントッシュの購入を考えることができるようになったはずだ。

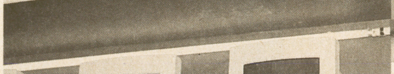
『ジャーニーマン・プロジェクト』を製作したプレスト・スタジオのスタッ



➡マックでは初登場となるカラー液晶を搭載したノートブック、パワーブック165C。256色同時発色が可能で、速度もかなり速く設定されている。実に見やすい画面であった



↑今回発表されたマシンのなかではハイエンドユーザー向けともいえるのが、このクアドラ800（上）とセントリス・シリーズ（右）だ。クアドラ800は今までのクアドラ950と700の中間的な機種。セントリスはこの日650と610の2機種が発表された。（写真はセントリス610）これらのどのマシンもCD-ROMドライブを内蔵することができるあたりがうれしい。そして速度の割には値段が安く設定されているのも魅力



↑←この2つが低価格マックの真髄ともいえる新機種、カラークラシック（左）とLCIII（上）だ。カラークラシックは画面一体型のカラーマシンで、値段も現行の低価格機種、クラシックIIとほとんど同じ。LCIIIは現行のLCIIの上位機種で、速度が数倍に設定されている

「未来のゲーム」は実写に迫る3DCGで決まりか!?

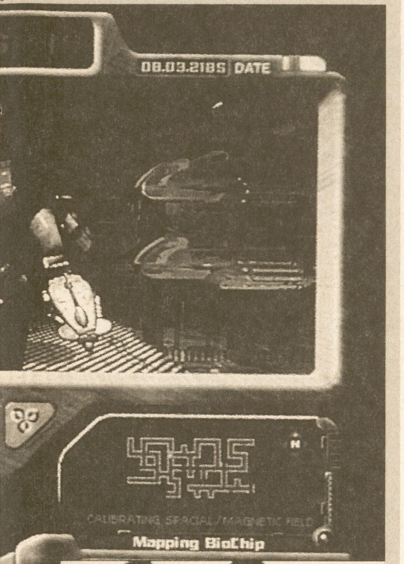
マックのCD-ROMゲームでマックユーザー以外のゲームファンに最初に注目されたのが、あのスペースオペラ的世界をＣＧで表現した『スペースシップ・ウォーロック』であったが、今回のマックワールド・エキスポでは『ウォーロック』に勝るとも劣らない強力なソフトがいくつも展示されていた。なかでもバンダイのブースで多くの人の目を釘付けにしていた『ジャーニーマン・プロジェクト』というタイトルは、様々なところにＳＦ的趣向を凝らした、まさに大作といってもいいソフトに仕上がっている。

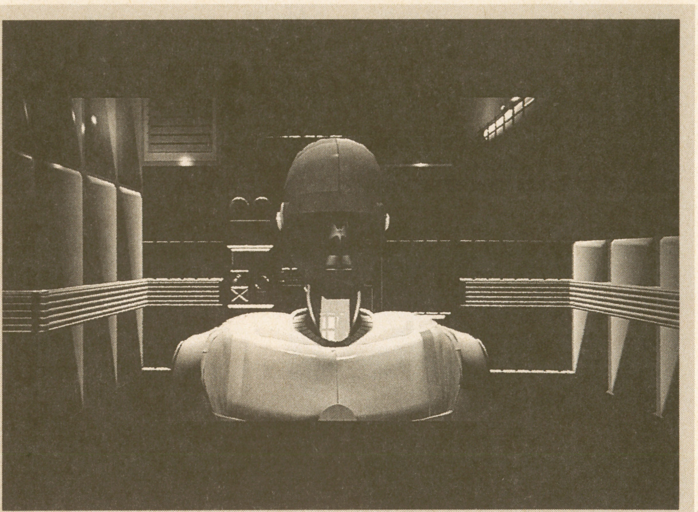
アメリカは西海岸のサンディエゴで、大半が20代という若いメンバーが８人集まり、数年間合宿生活をして作り上げたというこの作品は、登場するメカの大半が、実際の工業デザイナーがスケッチしたものを３Ｄに起こして作られたというからオドロキだ。さらにその緻密なＣＧがなめらかに動き、しかも数ヵ所には実写さえも挿入されているという。そしてストーリーも、時間を行き来できるというシチュエーションを利用してスリリングな展開が楽しめるようになっており、ＳＦファンなら感涙もの、そうでなくとも知らず知らずのうちにゲームの中に引き込まれていく構成になっている。まさに、こんなに凄いクオリティでゲームが楽しめるなんて、と叫びたくなるような仕上がりなのである。

この作品によってゲームジャンルが、映画さえも飛び越えた、より現実に近いエンターテイメントに進化する可能性が出てきたといってもいいだろう。しかも、これだけクオリティの高いゲームが、『ジャーニーマン・プロジェクト』以外にも続々と登場してきているのだ。ＳＦ的な趣向を凝らしたもの以外にも、幼い子供でも遊べるソフトやミステリー仕立てになっているタイトルもあり、様々なジャンルが揃ってきた。これは、海外だけでなく日本でも開発するメーカーが増えてきたことも影響しているだろう。当然家庭用ゲームの世界にも影響を与える可能性があり、自宅のテレビで『ジャーニーマン』のようなゲームを楽しむことができるようになるかもしれない。事実そのような動きを、すでにスーパーファミコンやメガドライブにも見ることができる。様々なカスタム・チップなCD-ROMアダプタなどのハード的な進化、そしてポリゴンを使用したゲームの登場など、時代はすでにＣＧゲームへと移り変わろうとしているのだ。もちろんすべてのゲームが３ＤＣＧになってしまうわけではないけど、アドベンチャーゲームやＲＰＧ、シューティング、そしてシミュレーションなどのビッグタイトルが、今後ものすごいクオリティで登場する可能性が濃厚になってきたのだ

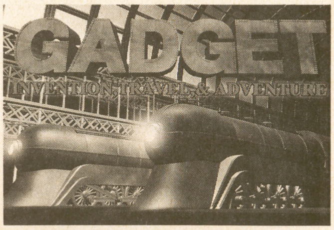
つまり、現在マックのゲームとして登場しているハイクオリティのゲームたちは、未来の家庭用ゲームのひとつの姿であるのかもしれない。

フは、ほとんどが20代前半。これからは若い力がゲームを変える!?



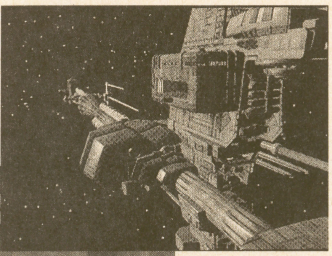


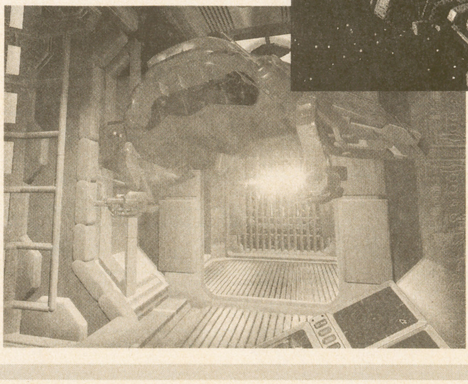
↑今年の夏にリリース予定の『アレックス・ワールド』。オリジナル・アニメ「老人Ｚ」の製作スタッフが開発した、マックのインタラクティブソフトだ



↑"TRAVEL"をテーマに、ちょっとミステリーの香がただようアドベンチャーソフト

→『アイアン・ヘリックス』は、刻一刻と地球に向かってきている無人の宇宙船に、遠隔操作できるロボットを送り込み、そのロボットの視点でゲームを進めるという、バーチャル・リアリティの趣を加えたインタラクティブ・ムービーである

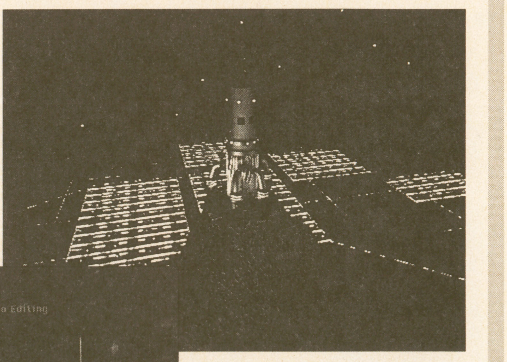


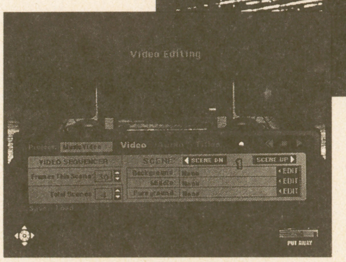


←無人の宇宙船内ということもあって、まるで映画「エリイアン」のような恐怖を体験することができる。自分がロボットを操っていることも思わず忘れてしまうほど、この宇宙船の船内には冷たい雰囲気がたち込めているのだ

©1992 Presto Stadios

→この『トータル・ディストーション』は、本誌でも何度か紹介しているので知っている人も多いはず。全体にあふれる暗い感じが、不思議な雰囲気を醸し出している。開発は順調ということなので、３月の完成が待ち遠しいかぎりだ

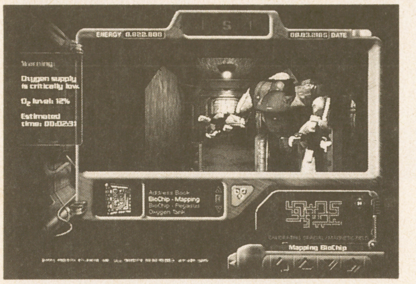




←このタイトルは、様々な音楽が満ちあふれている空間を旅し、そこで拾い集めたビジュアルやサウンドを使って自分だけのミュージック・ビデオを作りだすことができるという異色のタイトル。実に数多くの曲が収録されている

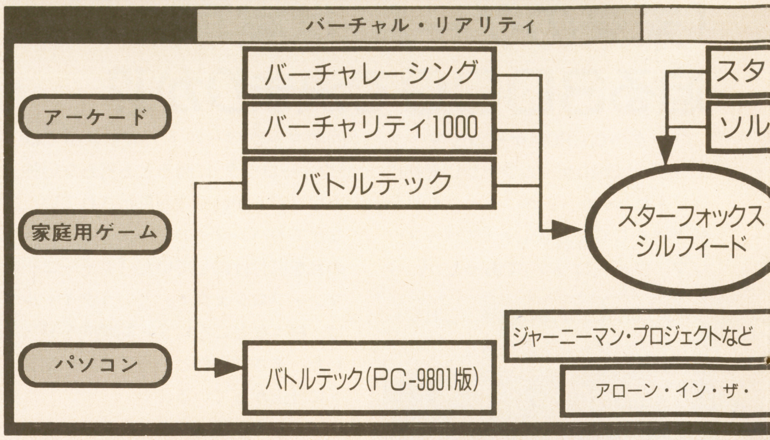
©Pop Rocket, Inc.

検証！ハイテク導入による、家庭用ゲームの行方



今年の１月にサンフランシスコで発表となった新ハード「３ＤＯ」と「レーザーアクティブ」。３ＤＣＧや実写を自在に扱うことができるこの２つの機種を軸にして、今後登場するであろう"未来のゲーム"を予測する。本当におもしろいゲームとは、一体何が必要なのか…。

●ゲームソフト・進化チャート



ゲーム業界は進化する！

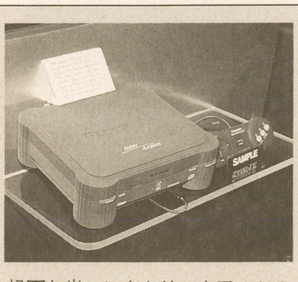
1993年が始まってまだ２、３ヵ月しかたっていないけど、この数ヵ月で起きたゲーム業界のムーブメントは、まったく目を見張るものがある。まずは１月、サンフランシスコで開催されたＣＥＳ（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）の会場内で、パイオニアのLD-ROMマシン「レーザーアクティブ」と松下／ＥＡの新型CD-ROMマシン「３ＤＯ」が発表され、いきなりゲーム業界にＣＧと実写の旋風を巻き起こしてしまった。これによって、それらのマシンがいったいどんなスペックを持っているのか、どのソフトメーカーが参入するかなどの情報が飛び交い、現在の時点でもゲーム業界は実に混乱した状況となっている。しかし、現行のマシンであるメガドライブやスーパーファミコン、ＰＣエンジンなども、カスタムチップやCD-ROMアダプタの開発、そしてポリゴンの導入などをはかり、一歩でも現在のゲームから"未来のゲーム"へと進化をとげようとしているのも確かだ。

現在一番重要なことは、レーザーアクティブや３ＤＯが登場したことによって実写やＣＧの技術が上がり、それによって生まれたゲームたちが、スーパーファミコンやメガドライブを含むすべてのゲームシーンに、どう影響を与えていくかということ。今の時点でもスーパーファミコンやメガドライブは、スーパーＦＸなどのカスタム・チップやCD-ROMなどのシステムを付加させることにより、それぞれ一長一短はあるけど着々と３ＤＯやレーザーアクティブに匹敵するパワーを持とうとしているし、実際にポリゴンを全面的に使用したスーパーファミコンソフト『スターフォックス』や、同じくポリゴン使用のメガＣＤソフト『シルフィード』なども発売されようとしている。つまり現在のゲーム業界の状況は、何か大きなムーブメントを迎えて新しいメディアへと"脱皮"しようとしている、まさにその瞬間だと言ってもいいだろう。さらにアーケードからの影響も忘れてはならない。セガやナムコが次々とポリゴンを使用したゲームを開発して、それを「より現実に近い感覚」で楽しめるように工夫している。この動きによって生まれたセガのアーケード・バーチャルゲーム『バーチャレーシング』などが記憶に新しいが、このようなハイテク・ムーブメントが、今後どのような家庭用ゲーム機のフィールドに落ちてくるかが肝心なところなのだ。前述した通り、３ＤＯやレーザーアクティブだけでなく、スーパーファミコンやメガドライブといったすべてのハードたちが、マシン全体のスペックを上げてきているので、それらのハイテクを受け入れる用意は整ってきている。これまで、アーケード・マシンやマッキントッシュなどのハイエンドマシンでしか実現できなかった様々なインタラクティブゲームやバーチャル・ゲームが、確実にお茶の間に入り込んでこようとしているのだ。

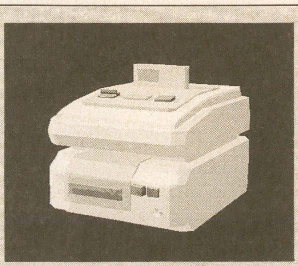
高機能ハードの登場

ハードが機能的に進化すると、登場するソフトにもかなりの影響が出てくる。今まで使えなかった効果が可能になるわけだから当然だけれど、スーパーファミコンが登場して画面の拡大・縮小が可能になり、それがＲＰＧやレーシング・ゲームの演出効果を高めて、今ではそのクオリティが当たり前になってしまったことから考えると、これと同じようなことがポリゴンや実写でも起きるかもしれないのだ。例えば、アドベンチャーゲームがマックのインタラクティブソフトのように３ＤＣＧで表現されるようになったり、シューティングやレーシングゲームにポリゴンが使われるのが主流になってしまうこともあり得る。しかし、もちろん３ＤＯやポリゴンを使わなくともおもしろいゲームが生まれる可能性はあるし、すべてのゲームが"現実に近く"なるわけではないだろう。今後に登場するシューティングゲームが、すべて『スターフォックス』みたいなポリゴン画面だったら、どれも同じようなソフトになってしまうはずだし、それではやはりつまらない。それだけに、３ＤＯやレーザーアクティブといったニューハードが持っている高機能を、今後どのように生かしてソフトが開発されていくかが注目の的となってくるはずなのだ。

ここで、３ＤＯの発表されているスペックを紹介しよう。ＣＰＵだが、これはイギリスの半導体メーカーが開発したもので32ビット・ＲＩＳＣチップを搭載したものだ。現在スーパーファ

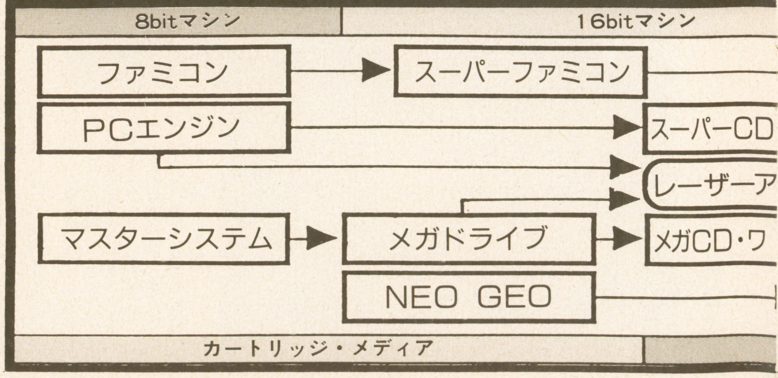


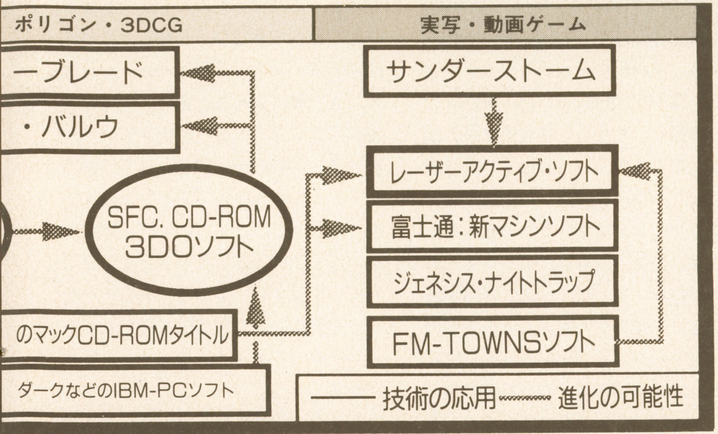
松下と米エレクトリックアーツの合弁会社、松下／ＥＡによって開発された３ＤＯ。そのスペックは現行のパソコンに匹敵し、ゲームを一気に進化させようとしている。

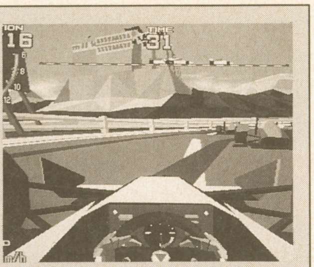


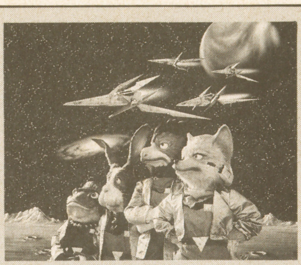
'93年の発売が見送られたスーパーファミコンのCD-ROMアダプタ。登場が一体いつになるのか、現在では知るよしもない。CD-ROM版『マリオ』の登場が待ち遠しい!?

●ゲームマシン・進化チャート






セガが、独自開発のカスタム・チップをのせることによって成功させたバーチャル・マシン、『バーチャレーシング』。迫真のレース画面が実に見事だ。


この春の任天堂一押しソフトといえばこれ、『スターフォックス』。カートリッジに搭載したスーパーＦＸチップで、ポリゴンで構成された画面を見事に動かしている。

ミコンやメガドライブが16ビットのＣＰＵを搭載しているということを考えると、これは恐ろしく高速なもの。32ビットといえば、マッキントッシュやＰＣ-98などのパソコンで主流となっているＣＰＵだし、データの命令系統を短縮化できるＲＩＳＣチップは、マッキントッシュでも今年中には搭載されるといわれている最先端のものである。そして２メガバイトのＲＡＭ内蔵、32キロバイトのＳ-ＲＡＭ、内蔵３Ｄ音源、倍速ＣＤ-ＲＯＭドライブ（従来の倍のデータ転送速度を持つＣＤ-ＲＯＭドライブ）など、最先端のパソコンに迫るスペックとなっている。しかしこれだけの頭脳を持った家庭用ハードがこれから登場してくるとなると、もちろんそれに対応したソフト作りも必要になってくるはずだ。ＣＧや実写におぼれることなく、これぞ定番！といわれるようなソフトが登場することが、新しいハードやソフトの存在を確固たるものにするからである。

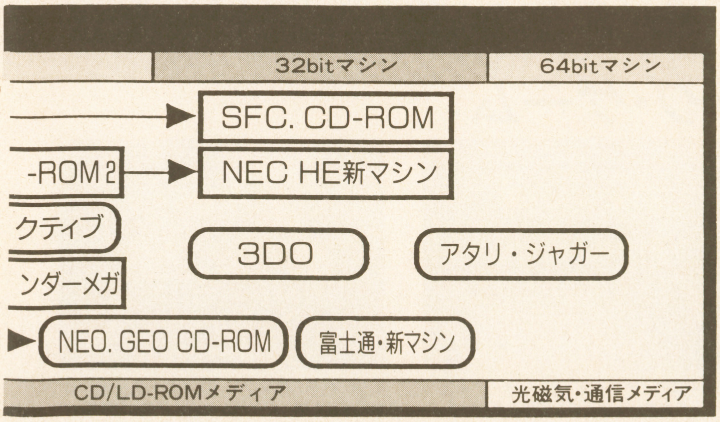
実写ゲームの可能性

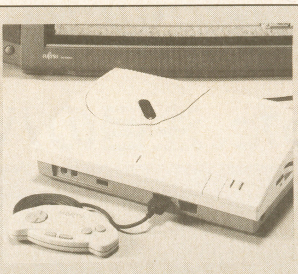
ゲームに実写を取り入れるという試みは、例えばFM-TOWNSやＰＣエンジンのソフト『シャーロック・ホームズ』ですでに実現されている。これは、実写で映しだされる事件をアドベンチャーゲームのコマンド形式で手掛かりを探していき解決していくゲームで、登場後に続編や別のタイプの実写を取り入れたゲームが数多く登場することを期待させたが、残念なことにそれ以後、実写を使ったゲームはほとんど見かけなくなってしまった。それどころか、実写を家庭用ゲームに使うということは、ある意味タブーになってしまったようである。これは、実写というものがいかに使いにくいものか、ということをあらわしているのだろう。実写は非常に大きな容量が必要で、それでいてゲーム画面にはつきものの〝ドット絵〟とマッチさせることがかなり難しい。どうもその部分だけが浮いてしまうのである。さらに実写を使うということに必然性を持たせる、新しいゲームシステムも考えなければならない。それだったら実写を使わず、ドット絵やポリゴンでゲームを開発した方がいいというわけなのだ。このソフトメーカーの考え方はある意味仕方がない。実際、ご存じの通りドット絵だけのおもしろいゲームは山ほど登場しているし、実写を使えば絶対におもしろいゲームができるというわけではないからだ。もちろん実写を使えば、よりグレードアップするソフトもなかにはあるが、今まではハードの機能が十分ではなかった。そこでパイオニアが発表したレーザーアクティブである。これはもちろん実写を意識したハードだ。なにせCD-ROMと同じ540メガバイトもの容量を持ち、さらに60分の動画＋音声を扱うことができるのである。

さて、そこで問題になるのが、もちろん〝どのようなソフトを作るか〟だ。前述の通り、実写を使ったソフトというのは非常に難しい。しかし、参入が決定しているソフトメーカーのなかには、開発に関わっているパイオニアＬＤＣ、セガ、ＮＥＣホームエレクトロニクス以外にも、リバーヒルソフト、ハドソンなどが名を連ねている。多分、最初から動画をいかにうまく使うかということをコンセプトにしてゲーム開発を行っているはずだから、これまでうまくいかなかったゲームと実写のカップリングも、今年からはひとつのジャンルに成長するかもしれない。

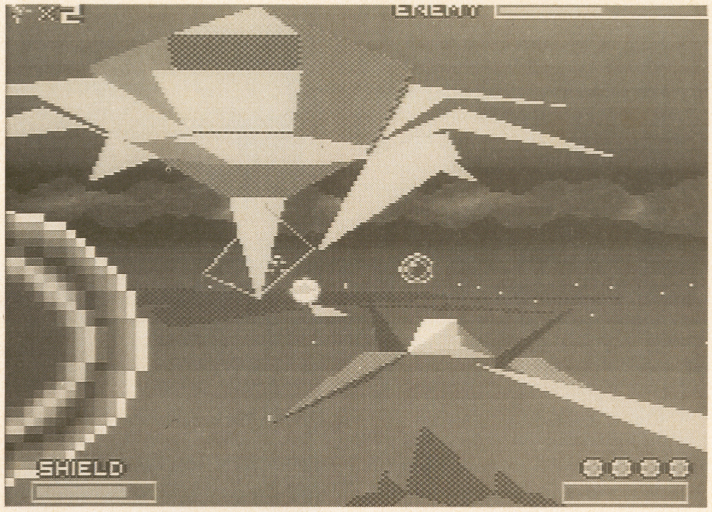
そして未来のゲームは…

コンピュータ・ゲームは、ハードという機械的な面と、ソフトというプログラムの部分で構成されているエンターテイメント・ジャンルである。この２つが、ポリゴンや実写、カスタム・チップ、CD-ROMなどによって、現在格段の進化をとげようとしていることは確かだ。しかし、ソフトとハードがまったく同じコンセプトのもとに進化しているかどうかは、まだ結論が出ていない状況である。実写や３Ｄをいかに高速で動かせるようになっても、それをうまく生かしたソフトのコンセプトがないかぎり、おもしろいゲームは生まれない。ソフトの方も、現在アーケードで人気の高いバーチャル・リアリティマシンをそのまま家庭用に持ってきたり、ただ実写を使ったゲームを出しても、それがおもしろいとはいいきれないだろう。今これだけ高機能のハードやソフト開発技術が登場してきているなか、この２つの要素がいかに一致して互いを高めていくかが、本当におもしろいゲームが登場する〝鍵〟になっているように思われる。




マルチメディア・パソコンFM-TOWNSを、家庭用テレビで使用できるように仕立て直したマシン「マーティー」。よりユーザーライクになっての発売だ。

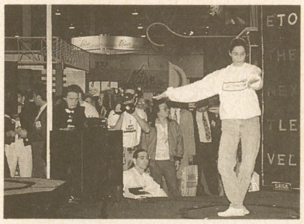
１時間分のアナログ動画と、540メガバイトものデジタル・データを確保できるLD-ROM。これが、今後どのようにゲームと結びついていくか、実に楽しみである。



5年後のゲームマシン

さて、これまでは３ＤＯやレーザーアクティブなどの、もうすぐ登場する最新ハードを軸にして１年先ぐらいの話しをメインにしてきたわけだけど、ここらでもっと未来的なテーマに的を絞っていきたい。そう、大胆にも一気に５年先ぐらいゲームを予想してしまおう。現在のゲームマシンの進化や、アーケード、パソコンの最新トレンドを材料にすれば、５年後のゲームがどうなっているかを予測するのは、実はそんなに難しいことではないのだ。

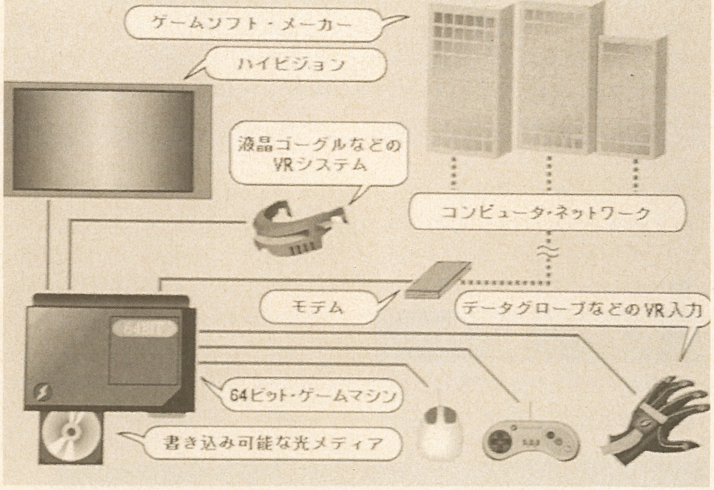
まずは「５年後のハード」からいこう。今のコンピュータはだいたい32ビットのＣＰＵが主流で、これにコ・プロセッサと呼ばれる演算能力を補助するチップを搭載して処理速度を向上させている。この組み合わせは、最近16ビットのスーパーファミコンでも使われ始めており、あの『スターフォックス』のポリゴンを動かすために使用されたカスタムチップ「スーパーＦＸ」が、このコ・プロセッサにあたる。しかし「スーパーＦＸ」でもそうだけど家庭用ゲームの場合はコ・プロセッサが本体の方ではなく、カートリッジに搭載されていることがほとんどだ。しかし５年後に登場するハードには、このコ・プロセッサが本体の方に組み込まれているはずである。こうすれば、最初からポリゴンなどのＣＧをガンガン活用させることができるからだ。そしてマシンの頭脳にあたるＣＰＵは、３ＤＯの32ビットの上をいく64ビットものが採用されるだろう。これはアタリ社が実際に64ビットのCD-ROMマシンを開発しているというニュースもあるので、かなり確実な線ではないだろうか。とにかく、今後どのようなソフトが登場するかはわからないが、実写やＣＧが今後当然のように使われていくことになることは間違いない。それだけに５年先でこれぐらいのＣＰＵパワーがなければ、とてもスムーズなゲーム環境は得られないはずだ。


←身体を使ってゲームを操作する「アクティベーター」

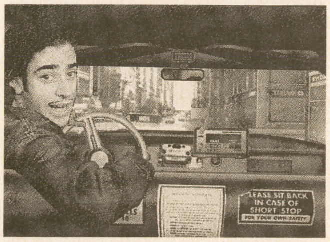
ネットワークの可能性

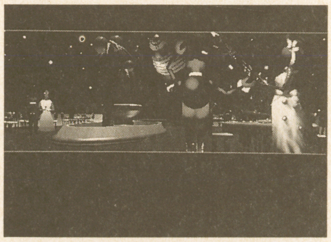
現在、家庭用ゲームがカートリッジやCD-ROMで販売されているのはご存じの通り。しかし５年後では果たしてどうだろうか？　これは１つの可能性だけど、現在のパソコン通信みたいな形でゲームを買うことができるかもしれないのだ。例えば、欲しいゲームがあったら、コンピュータに電話回線をつなげて直接ゲームメーカー主宰のネットワークにアクセスし、そこに記録されている新作ゲームを自宅のマシンにセーブしてしまうのである。もちろんあとでゲームソフトの料金を請求されるわけだけど、これだと人気ソフトを買うのに店頭で並ぶ必要がなくなるし、さらにネットワークを通じて知らない人達ともゲームを遊ぶことができる。ちなみに、ネットワークを通じて自宅に持ってきたゲームソフトを記録するメディアには、書き込み可能な光磁気ディスクが使われるようになるだろう。これはフロッピーディスクのようにデータを書き込むことができる光ディスクだ。CD-ROMも光ディスクだけど、これはもちろんデータを書き込むことはできない。しかし、ＣＤに関係の深い某有名電気メーカーから流れてきた噂によると、あと２〜３年で音楽用ＣＤを含む全ての光メディアが、書き込み可能の光磁気ディスクに移行していくということである。これが本当だとすると、ゲームのメディアも間違いなくこの光磁気ディスクにシフトしていくはずだ。しかし、もしそうなっても現在のように店頭で売られるパッケージソフトも生き残っていくはずだから、ネットワークとパッケージという２つのソフト購入法が共存する世界になるだろう。そして、このようなネットワークを標榜する動きが、すでに任天堂などの各社の間で始まっている。例えば、デジタル信号を送ることができる〝衛星放送〟を使ってゲームのネットワーク・システムを構築することも可能なのだ。これは、今年の１月に任天堂が設立した「任天堂ギガ」という会社を中心に展開していくと思われるので、今後この名前は注目の的になっていくはず。〝ゲーム〟は、今確実に進化している最中なのだ。

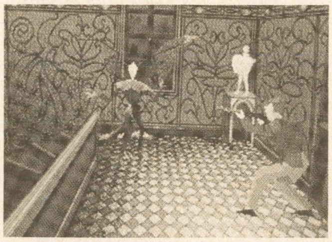
5年後のゲーム・システム予想図



CG・実写を使った、注目のハイテク・ゲーム


↑マックのCD-ROMソフト『ヘルキャブ』では、不思議なタクシーに乗って地獄巡りをする
©Pepe Moreno


↑あまりにも有名になってしまったインタラクティブソフト『スペースシップ・ウォーロック』
©Reactor Inc.


↑IBM-PCの『アローン・イン・ザ・ダーク』は、キャラクターがポリゴンで描かれている

↑ジェネシスのソフト『ナイトトラップ』。全編に実写を使ったゲームで、メガＣＤ対応版

Newsfile

今年も暖冬だったとはいえ、やっぱり冬は寒いもの。そんな季節も巡り、やっと暖かな春がやってきました。それに合わせて各方面の動きも活発になってきたようです。特に、光モノの動きは要チェックの必要がありそうな…、そんな気がします。

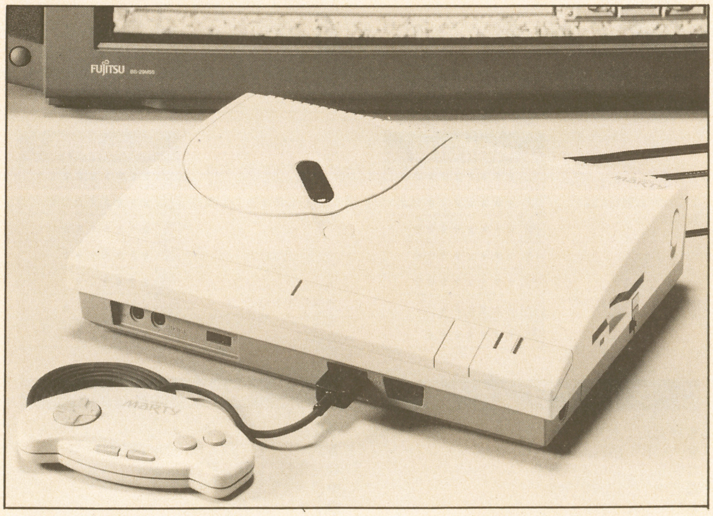
新たな家庭用ゲーム機になれるか!? FM TOWNS「MARTY」誕生!

家庭用テレビで使えるパソコン

以前からウワサのあった富士通のCD-ROMマシン「FM-TOWNS MARTY(マーティー)」が、去る2月16日に正式発表された。標準でCD-ROMを搭載したパソコン、FM-TOWNSの発売から4年。家庭用ゲーム機を使用する感覚で、もっと手軽にパソコンを楽しめるよう具現化されたのがマーティーなのである。

その外観こそ家庭用ゲーム機のようだが、CD-ROMドライブと、3.5インチフロッピードライブを1基搭載し、基本的にはFM-TOWNSである。そのため、本来ならば画面表示に専用モニタを必要とするが、新開発の〝LIST方式〟と呼ばれるLSIにより、家庭用テレビに640×480ドットのパソコン相当の画面を表示させることに成功。また、使用するソフトもFM-TOWNSと共通だ。ただし、内蔵メモリの増設(標準で2M装備)や、ハードディスクなどの拡張機能が削除されているために、その必要のあるソフトは使用することができないのは残念なところではある。現在マーティーで使用することのできるソフトは約250種類。教育からゲームまで、幅広いジャンルのソフトが揃っている。マーティーの発売を機にソフトを更に充実させていくそうだ。

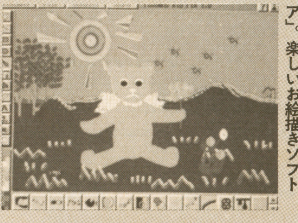
専用キーボードやマウスも発売させ、ゲームからプログラミングまで幅広く活用することができる。FM-TOWNSで最も安価な機種と比べても、約半額ほどの投資で同様のソフトを楽しむことができるのは大きな魅力だ。発売は2月20日から。価格は9万8000円(税別)である。これを機に、パソコンを楽しんでみてはいかがだろうか。



↑見ためは家庭用ゲーム機そのもの。しかし、キーボードやマウスを接続すればフル装備のパソコンに早替わり。スマートでパソコンらしくないデザインが新鮮だ

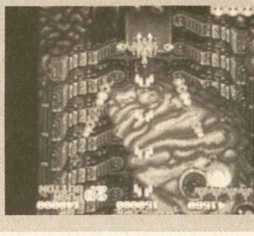
こんなソフトが利用できる!

マーティーならば、ゲームはもちろん、語学、音楽、CGまで、パソコンの強みであらゆるジャンルのソフトを利用することができる。逆に、どのソフトを選ぶべきか迷ってしまうかもしれない。



←「キッドピクス・ジュニア」。楽しいお絵描きソフト

↑「日本の蝶」(仮称)。日本に生息する蝶に関する情報が詰まっているデータベース・ソフト



←「達人王」。業務用シューティングゲームの移植作

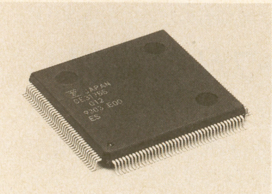
家庭用ゲーム機として見ると…

結局のところ家庭用ゲーム業界に参入するためのゲーム専用機ではなく、FM-TOWNSからCD-ROMソフトを利用するために必要な機能を取り出し、より使いやすい形に仕立て上げたものと言えるだろう。

ただしFM-TOWNSのソフト群には、家庭用ゲーム機への移植よりも優れた移植のされている業務用ゲームもある。この3月には、あの東亜プランの「達人王」の移植が予定されているのだ。その他にも続々と業務用ゲームが移植されるだろうが、見劣りするようなことは無いはずだ。また、パソコンソフトの常として、実験的なソフトが数多く発売される。あの「シムシティー」や「ポピュラス」などがそうだろう。海外の変わったソフトは、まずパソコンからなのである。

以上、簡単ではあるがマーティーをゲーム専用機として見たとき、相当魅力のあるマシンであると思う。しかし、約10万円という価格は高すぎる。せめて5〜6万円程度にできなかったのだろうか? ゲーム専用機ではないから仕方ないのかもしれないが…。

よりユーザーライクになったパソコンとして、ゲーム専用機ユーザーにどれだけアピールできるのか見守っていきたいと思う。機能的には十分なものを持っているだけに期待したい。



←このLSIのおかげで、マーティーが実現されたのだ

第12回CSG新作発表会

東京・大阪・名古屋で新作ソフトを見よう

毎年恒例の「CSG(コンシューマ・ソフト・グループ)新作発表会」が開催される。一般招待の日程は以下の通り。

★名古屋会場/3月14日(日)名古屋国際会議場 1Fイベントホール

★大阪会場/3月30日(火)マイドーム大阪 2F

★東京会場/4月3日(土)池袋サンシャインシティ ワールド・インポート・マート 4F

各会場とも、開催時間は10時から5時まで。入場は無料です。

ディスクライターの書換え方法が変わる

おもちゃ屋から直接任天堂で

ディスクソフトの書換えが「ディスクライター」から、「直接郵送」に変わります。詳しい内容については下記の最寄りの任天堂に、直接電話で問い合わせてください。なお、書換え料金は一律500円です。

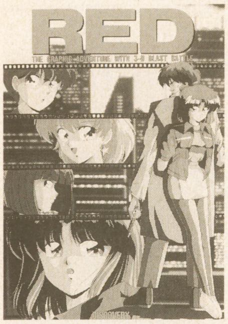
- ●京都本社 (075)541-6113
- ●東京支店 (03)5820-2251
- ●大阪支店 (06)376-5950
- ●名古屋営業所 (052)571-2506
- ●岡山営業所 (006)252-1821
- ●札幌営業所 (011)621-0513

©Copyright1991,1992 Broderbund Softwave,Inc.Allrights reserved ©TOAPLAN CO.,LTD.1992

今月の必聴ゲームミュージック

最近では、ゲームミュージックＣＤが発売され無い月がないほど、メジャーな存在になっている。そんなＣＤの中から、今月は４枚のＣＤを紹介。

新レーベル「サンドストーム」からのＣＤも２枚紹介するぞ。



THE ADVENTUROUS SEQUENCE/RED

●ポリドール・サンドストーム●¥2500（税込み）●品番：POCH−2205●美少女ソフト「RED」のオリジナルサウンドトラック

劇的音楽集　第二章/BEASTⅣ

●ポリドール・サンドストーム●¥2500（税込み）●品番：POCH−2204●前作「BEAST」音楽集の続編

三枝成彰/エルファリア

●ハドソン・ファンハウス●¥3000（税込み）●品番：FHCF−2073●オーケストラ演奏バージョン

ファイナルファンタジーV/DEAR FRIENDS

●NTT出版・アメリカーナレコード●¥3000（税込み）●品番：N30D−017●アレンジバージョン

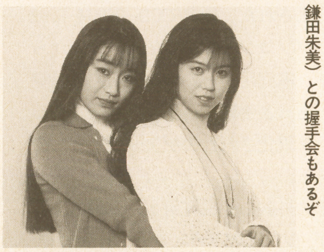
「サンドストーム」発足記念イベント

ポリドールからゲーム専用レーベル登場

ポリドールのゲーム専用レーベル「サンドストーム」が誕生しました。その発足記念イベントのお知らせです。

3月27日（土）銀座山野楽器本店（地下鉄銀座駅下車　銀座四丁目交差点）7F　イベントスペース　JAM SPOTにて、行います。14：30会場、15：00開演です。司会進行は、MEGA-CD版「アルシャーク」のヒロイン役の声の田畑奈緒美さん。ゲストは、キャラデザインの木村明宏さん、サウンドトラック担当の佐藤天平さんです。

SAND STORM



←パーディーガールズ（相生恵美＆鎌田朱美）との握手会もあるぞ

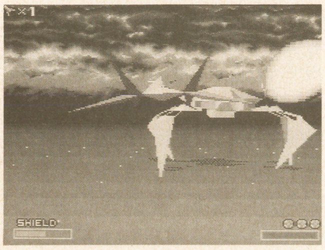
スーパーマリオクラブ いち押しソフト情報

今月のラインアップにある『星のカービィ』。以前、ゲームボーイ対応で発売されていたものの、リメイク＆アレンジ版。今回はファミコンでの発売になる。このソフトは、「ファミコンで100万本売れる出来」と任天堂が豪語するだけに、発売後の動きにも注目してみたい。

あと、小学生から大人まで幅広い人気のあるキャラクターを使った『ドラゴンボールＺ ー超武闘伝ー』も要注目！　今人気の格闘ものだけに期待される。

スターフォックス発売！

新開発「FXチップ」を搭載した野心作が、ついに発売された。新らしいスタイルといえるソフトだけに、ユーザーの評価を聞いてみたい。感想なり、意見があれば編集までヨロシク！



グ：グラフィック　サ：サウンド　操：操作性　持：持続性　独：独創性　ト：トッツキ度　買：買得度

スーパーファミスタ2

●発売元：ナムコ
●ハード：SF（8M）
●発売日：93年３月12日（金）
●価格：7,900円（税別）
●ジャンル：スポーツ
●コンティニュー：パスワード
★発売予想本数　50万本

●総評

基本システムは変わらないが、グラフィック、操作性の向式が顕著である。プレイヤーが選手を作れるモードが増え、完成度も高い。

長所

細かな演出が楽しく、選び易さに対する配慮も十分効いている。

短所

システムに大幅な変更点がない為、目新しさには欠ける。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

伝説のオウガバトル

●発売元：クエスト
●ハード：SF（12M）
●発売日：93年３月12日（金）
●価格：9,600円（税別）
●ジャンル：シミュレーションRPG
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★発売予想本数　35万本

●総評

システムが斬新で、戦闘シーンに特徴がある。ファンタジー色が強く、導入部分もスムーズなので、ＳＬＧの苦手な人にも訴求力が高い。

長所

グラフィック、サウンドが充実している。リアルタイム進行により、緊張感が出ている。

短所

こまめなバックアップができず、攻略に時間を要する。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★★
ト	★★★★★★
買	★★★★★★★

ドッジ弾平2

●発売元：SUNSOFT
●ハード：FC（４M）
●発売日：93年３月未定
●価格：6,800円（税別）予価
●ジャンル：カードバトル
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★発売予想本数　30万本

●総評

登場するキャラクターやカードバトルが小学生を中心とする層には受け入れやすい。ふんだんに使われているビジュアルシーンも迫力がある。

長所

ゲーム展開がテンポよく、難易度も低めであるため低年齢層にも取り組みやすい。

短所

カードバトルが単に大きな数字を選ぶだけであるため、やや戦略性が低い。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★

ドラゴンボールＺー超武闘伝ー

●発売元：バンダイ
●ハード：SF（16M）
●発売日：93年３月20日（土）
●価格：9,800円（税別）
●ジャンル：格闘アクション
●コンティニュー：なし
★発売予想本数　120万本

●総評

対戦格闘タイプのゲームで、幅広い層に受け入れられる素地はあり、細かな演出や技などが原作の雰囲気をよく出している。

長所

１画面分以上の広さのフィールドを自在に動き回れ、必殺技のアニメ演出に迫力がある。

短所

必殺技等のコマンド入内の場合、かなり丁寧に入力しないと受け付けない。

項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★
買	★★★★★★★

ブレス オブ ファイア

●発売元：カプコン
●ハード：SF（12M）
●発売日：93年４月未定
●価格：9,800円（税別）
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★発売予想本数　40万本

●総評

グラフィックが綺麗で、ファンタジックな世界観がよくでている。戦略時のキャラクターの動きも面白く、総合的にみて完成度が高い。

長所

グラフィックやBGM、効果音の質が高く、コンフィグモードなど親切設計である。

短所

全体のストーリーに対するヒントや情報が少ない。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★

星のカービィ

●発売元：任天堂
●ハード：FC（６M+64KRAM）
●発売日：93年３月23日（火）
●価格：6,500円（税込）
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★発売予想本数　120万本

●総評

「モノマネ」という新しい攻撃方法が新鮮で、カービィの仕草や表情がコミカルで可愛らしい。低年齢層・女性に適度な内容である。

長所

色使いが綺麗で、敵の攻撃をモノマネできる手法が多彩かつ魅力的である。

短所

上級者にとっては、簡単な難易度になっている。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

TV GAME BROADWAY

30 SUPER FAMICOM ▶ 35
36 FAMICOM ▶ 37
38 PC ENGINE ▶ 41
42 MEGA DRIVE ▶ 45
46 GAME BOY ▶ 47

ゲームソフトメーカーに限ったことでもないのだが、3月といえば決算の月。今月の発売本数には見事にその事実が表れている。各ハードともに年末なみのタイトル数がリリースされる。ゆえに質の高さについては非常にまばらであることも事実なのである。

SFC

スーパーファミコン用ソフト

ビッグタイトルはないけれど、佳作が目白押しの豊作月です。

年末年始の発売に間に合わなかったソフトは、たいてい3月末までには発売されます。どうしてだかわからない人は、会社勤めしている友だちやお父さんに聞いてみよう！

●石埜三千穂

今月は延びてきたソフトが多いだけあって、さすがに完成度の高いものが目立ちます。いつもこうだといいんですけどね。ほんとにね。おかげさまで、しばらくパソコンゲームのほうにハマってたんだけど、こっちの世界に戻ってこれそうです。来月は、たんまりソフト買うぞと。

点数評価
- ⑩最高
- ⑨すごくよい
- ⑧とてもよい
- ⑦よい
- ⑥まあまあ
- ⑤ふつう
- ④もう少し
- ③がんばれ
- ②もっとがんばれ
- ①問題外

伝説のオウガバトル

クエスト／3月12日発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ファンタジー世界を舞台とした、リアルタイム・シミュレーション。RPGのパーティーをたくさん引き連れて戦うような感覚が新鮮だ。戦闘もRPGのオートバトルを思わせるスタイルで、親しみやすい。

↑最近流行の、奥行きのある、霞がかかったようなフィールドも大きな特徴

↑戦闘はＲＰＧ風。しかも、それぞれのキャラクターがちゃんと成長するぞ

格調高く、うるわしく、その上、親しみやすく

あんまり延びたんで、再度のレビューとなります。既に最初に報じられた時ほど新鮮ではなくなりつつあるスタイルではありますが、なにしろていねいに作り込んであるので、安心して遊べます。前にも書きましたが、ファンタジーの世界観をこれだけシリアスに（しかも美しく）表現したゲームはまれなので、それだけでも目を引くものがあります。個人的にもこれは好みですね。

さて、発売が延び延びになるうちにずいぶん微調整が進められたようですが、より親切設計になった一方で、難易度は高まったような……。これはまあ好みの話ですむのですが、不満もないわけではない。前のサンプルの時から、キャラ同士の接触判定の粗さが気になっていたのですが、そこは全然直っていない。リアルタイムものだけに、かなり重要なことだと思うのですが。

8

Pop'nツインビー

コナミ／3月26日発売／¥8900
■容量：８Ｍ■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：２Ｐ同時可

グラディウスと並ぶコナミのシューティング・ブランド、最新作。タイトルが示す通り、独自のポップな世界観をより強く押し出している一方、マニアライクなベルによるパワーアップ・システムも健在だ。

↑各ステージでテーマが決められており、背景、敵キャラ等に統一感がある

↑ベルを撃って好きな色で取る。シロウトには酷な名物システムも、健在だ

カラフルで楽しい画面 壮絶に難しいゲーム性

とにかく難しい。たとえ難易度調整がついていても、難しいゲームはやっぱり難しい。だって、少なくともミバエのよさや迫力、演出効果といったものはノーマルを基準にしてるはずでしょ？　つまり、「難易度調整がついてるからさ」というエクスキューズだけじゃオレは納得しねえぞ、と、まあそういうわけなのです。

敵の攻撃が容赦なく続く中でベルが求める色に変わるまで撃ち、しかもタイミングよく取る、というのは、もうアイデア自体がシビア過ぎ（場合によっては損することさえあるんだぜ、おい）。シューティングかどんどん派手に、難しくなっていったあの時代のシステムだよなあ、と懐かしささえ感じてしまいます。

と、まあ悪口ばかり言いましたが、絵柄のかわいさ、演出のポップさ、完成度と、どれをとっても超一流。否定はできませんなあ。

7

アルバートオデッセイ

サンソフト／３月５日発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

拘束性の強い物語よりのシナリオに、シミュレーションの移動法、戦闘法を組み合わせた意欲的なシステムが特徴。ヘックス（表示は方形）タイプのフィールドマップ構造だが、見た目は美しい斜め見おろし形。

↑町の中はモロＲＰＧ。シナリオもこの舞台を中心に、ドラマチックに展開

↑フィールドマップ上の移動と戦闘が、そのままシミュレーションのシステム

大流行のスタイルですが、キラリと光る個性がある

『ファイヤーエムブレム』以後、ＲＰＧ＋シミュレーションのスタイルが、あっという間にゲーム界を席巻しつつあります。このゲームもそういったムーブメントの一環として捉えられますが、そこに留まらない可能性を感じさせてくれます。

まず、町の外はすべてシミュレーションにしてしまうという思い切った方法。ルーチン化してしまったRPGの戦闘と移動が、再び必然性とスリルを取り戻しているのです。次に、シナリオはあくまで劇的、という点。RPG進化の流れをきっちり汲んでますね。つまり、同じシミュレーションとRPGの融合でも、多分これは家庭用ゲームの方法論としてもっとも正しいのではないかと。さらに言えば、これはミックス・スタイルというレベルに留まっていない。純然たるRPGの、新しい可能性を提示しています。

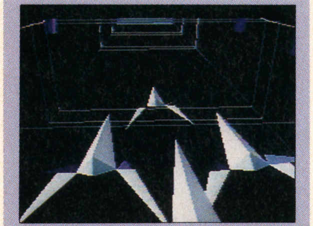
8

スターフォックス

任天堂／発売中／¥9800
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

専用チップで強化されたポリゴン画像が強烈な、任天堂の最新作。難易度別に3つのコースが選択できるほか、練習用のモードもある。先月発売のソフトですが、諸般の事情で後追いレビュー（ごめんなさい）。

↑何度も視点を変え、姿も変えて大活躍のボスキャラ。最大のみどころだ



↑味方3機と常に同行。彼らは、1度やられると2度と復活しないので注意

家庭用ゲームの最新成果 しかし難しいね、こりゃ

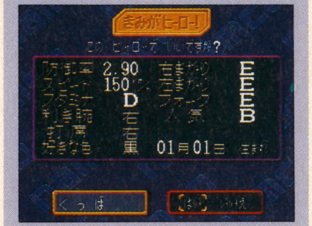
もう情報は行き渡ってると思うんで、いまさら「スゴイぞ、これ」なんて言ってもしょうがないんですが、うん、やっぱスゴイわこれ。『スターウォーズ』だ『スターブレード』だって過去の名作はいろいろありまして、結構素直にその流れを汲んでいるんですが、ゲーム全体として見たときの整合感はもちろん、演出、操作の凝り方でも旧作を軽く凌いでいます。ただね、難易度には大いに疑問あり。『F-ZERO』がその取っ付きやすさで万人にアピールしたように、もっとなじみやすいものにできなかったのか、その点が残念です。ひたすらマニア向けに、市場を狭めてきたシューティング。これでは、その現状に対してなんの効力も持ち得ません。ゲロゲロ。カエルがいいな。主人公ならよかったのに。タイトル変わっちゃうか。スターフロッグ。ゲロゲロ。

8

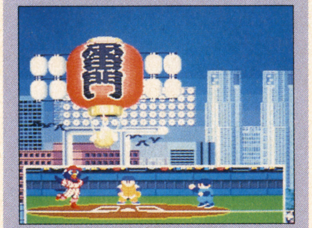
スーパーファミスタ2

ナムコ／3月12日発売／¥7900
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P対戦可

SFC版ファミスタも2作目。今回の売りは、性格判断的な質問に答え、マイキャラを作れるという「ヒーロー・モード」。もちろん、阪神がけっこう強い、というのも大きな売りだろう。



↑他愛ないアイデアだが、自分の名前でスーパーキャラを作るのは楽しい



↑球場は割とオーソドックスにまとまった。その分、本塁打デモが派手だ

いつものファミスタです 阪神ファンは買い（笑い）

私は、大阪や大阪人の性質についてまったく知らなかった無邪気な子供時代に阪神ファンになり（別に大阪が嫌いだといってるわけじゃないですよ）、熱意のボルテージは遥かに下がったものの、今でも阪神ファンであり続けています。だから、やっぱりうれしい。なにがって、『ファミスタ2』です。まあ、そういう動機で買うソフトですよね。もう、お約束。だって、どうレビューしろっていうのよ。

いやいや、いかんいかん。投げやりになっちゃいかん。……そうですね、ヒーロー編は、実質助っ人システムと同じです。バランスはというと、打力も決して下がってはいませんが、投手力がかなり上がったような気がします。カーブの曲がりとか、スタミナとか。でも……阪神で遊んでるせいかも知んないな（ここで失笑してやってください）。

7

デビルズコース

T&Eソフト／3月5日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P同時可

T&Eの3Dゴルフシリーズ最新作。今回は岩が浮遊していたり、極端な崖があったりという架空のコースをモチーフにしている。また、操作系に若干のアレンジが加えられ、より遊びやすくなった。

↑猛烈な打ち上げのホール。100%崖に視界を塞がれることさえあるのだ

↑宙に岩の浮かぶホールから、荒れ地にサボテンの立ち並ぶコースまで

システムにそぐわない コースデザインでは？

ゴルフゲームもすっかり見慣れてしまった昨今、こういうのは妙にワクワクしますね。SFゴルフというか、「猿ゴルファー・プロ（なんか違う）」な気分というか。しかし。実際に遊んでみて、ちょっとガッカリ。とにかく遅いんです。もとより遅さの気になるシリーズではありましたが、空想的なコースを演出するための背景に凝りすぎ、いっそう遅くなってしまったわけです。さらに、ショットをうっかり崖にブチ当てて手前にボールを落とそうものなら、視界全体が崖面の黄土色一色に埋めつくされてしまい、なにがなんだかわかりません（結構よくある）。

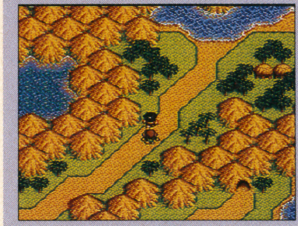
こういうの、企画としては大好きなんですが、このシステムにはふさわしくなかったのではないでしょうか。それでも、とりあえず遅ささえ我慢できれば、確実に楽しむことはできるのですが……。

6

ジャングルウォーズ2

ポニーキャニオン／3月19日発売／¥9500■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

徹底した親切設計の、オーソドックスなRPG。シナリオは、ゲームボーイ版の続編という形になっており、おなじみのキャラクターも登場する。もちろん、サスケの木ノ実など、独自のアイデアは健在。



↑すぐにでもゲームに入っていける、シンプルなフィールドマップ

↑戦闘シーンの背景がじっくり描き込まれていて、ムードもたっぷりだ

小さなお子様から お年寄りまで楽しめる

ていねいに、親切に作られている点に好感が持てます。ただ、細かいアイデアは別として、とりたてて目新しさはありません。フィールド型、コマンド型の王道RPGです。こういうタイプって賛否両論が分かれることが多いんですが、私は、こういう姿勢は間違っていないと考えます。先月の『ドラえもん』でも似たようなことを書きましたが、常に初心者はいるわけだし、かといって、ゲームを熟知した人でも、シナリオ自体は楽しめるはずですから。第一、これでは物足りない、という人のためのゲームはいくらでもあるわけです。むしろ、今はこういうゲームが少なすぎるのかも知れません。

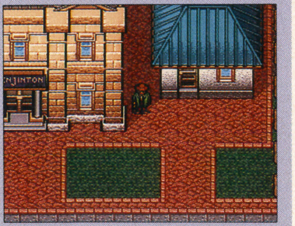
関係ないんだけど、私は、ひたすらジャングルビートが鳴り響くフィールドのテーマ曲が気に入りました（やかましい！　という意見もありますが）。

7

イーハトーヴォ物語

ヘクト／3月5日発売／¥9700
■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

童話作家にして農学者、宮沢賢治がその作品の中で夢想した理想郷、「イーハトーヴォ」を舞台としたRPG風のゲーム。戦闘等は基本的になく、話を聞いたり、アイテムを探したりしてゲームを進めていく。



↑ここがイーハトーヴォの町。主人公はフラリと訪れたひとりの旅行者だ

↑フィールドマップに相当するものはなく、目的の場所を選んで直接訪ねる

姿勢は大いに評価したいが、工夫が足りず残念

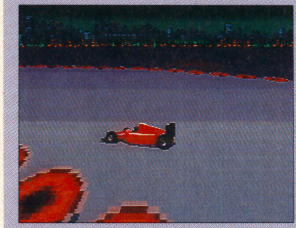
実は私、宮沢賢治は大好きで、かなり読み込んでいます。ですから、このゲームには密かに期待していました。とにかく志の高さはゲーム業界にあっては奇跡的、常識で考えたら売れるわけがないのですから。

さて、評価のほうですが、ひとことでいって、惜しい。RPGの枠組みを流用するところまでは正解だったと思うのですが、結局ゲームの約束事に捕らわれてしまったようです。アイテム集めとか、情報集めとか、無理して目的を作ることはなかったのではないでしょうか。無目的に世界を楽しみ、たまたま機会があればイベントが起きる、そんな内容だったら……と思います。好きな人には楽しめても、知らない人を賢治の世界に引き込むレベルには到底至っていません。ていねいな仕上げ、優しい音楽、すべてに好感が持てるだけに返す返すも残念です。6

エキゾーストヒートII

セタ／3月5日発売／¥9800（税込み）
■容量：8M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

同名タイトルの第2作目。もともと精密なデータや実名等で売っていたゲームではないので、システムの改変のほうで『II』たるところを見せている。全体により遊びやすく、スピーディーになったのが特徴。



↑ひとめ見てわかる通り、モロ『F-ZERO』タイプのレースゲームだ

↑設定は、細かくやろうと思えばできるし、気にしなければ無視できる程度

これでいいんだと思う困ったもんだけど

前作のレビューで、"『F－ZERO』のF－Iバージョンとして話題の～"みたいな表現をしたと思います。確か。実際、ユーザーはそういうものを求めていたんだと思うし。で、結果はというといまいちショボい印象しか残っていないのですが、いやはや。……開き直りましたね？

ジャーン！　はい、これがそうです。"『F－ZERO』のF－Iバージョン"です。スピード感満点、難易度も設定のバランスもごくごくやさしいレベルに抑え、なーんも考えずにドライブ感だけを純粋に楽しめます。正直いって、結構楽しいんだこれが。しかし。路面や背景のムードまで、モロに『F－ZERO』意識しまくり。モラル的な問題も感じないではありません。そういうわけで点数もこんな↘もんですが、以上読んで楽しそうだと思った人は、遠慮なくどうぞ。6

ジョジョの奇妙な冒険

コブラチーム／3月5日発売／¥9500
■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

人気マンガを原作とした、ユニークなシステムのRPG。通常の移動シーンでも、バストショットの巨大なキャラクターがダイナミックに映し出される。戦闘にはもちろん「スタンド」が登場する。

↑ジョジョのスタンド、「スタープラチナ」。「オラオラオラオラ」だ

↑移動シーンはこんな感じ。それでいて結構立体的なマップ構造なのだ

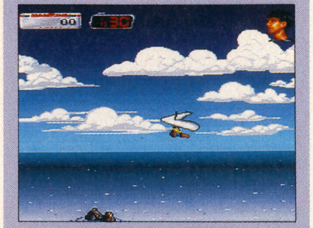
なかなか面白いことはしてるんだけど……

人気キャラクターものだけに、いかにそのキャラの魅力を出すか、という点に腐心したのはわかる。そのために、一生懸命ふさわしいシステムを考えだした、という努力も買う。さらに、原作のダイナミズムもなんとか演出したい、という気持ちも見ていてよくわかる。しかし。結果としてはなんだかギコチないわけです。コンセプトが空回りしてしまったというか。戦闘に会話を取り入れるにしても、これまでにない方法を試みてはいますが、容量不足かフォローし切れていません。全体的にみると、いろいろやろうとし過ぎて中途半端になってしまったような。しかし、私は、キャラクター・ゲームにはそれ固有の可能性と方法論があると考えます。だから、どこか間違ってるんでしょう、きっと。……あと、どうでもいいけど、「オラオラオラオラ」の擬音があんまり。5

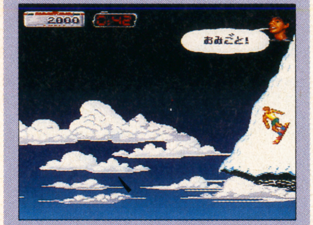
カリフォルニアゲームス2

ヘクト／3月12日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

ハンググライダー、ジェットスキー、スノーボード、スケートボード等、最新流行のスポーツネタを1本のソフトに詰め込んだ、バラエティ豊かなスポーツゲーム。もちろん、アメリカからの移植もの。



↑ハンググライダーの操作は難しいほう。上達すると曲芸飛行もできるのだ



↑猛烈な急斜面を一気に下るスノーボード。転倒4回で失格になってしまう

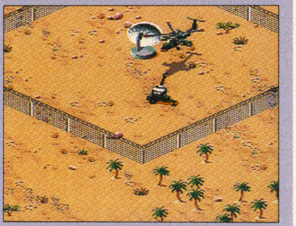
でました！　アメリカ流バカらしいが楽しいぞ

あるんだよね、よく。アメリカものに。で、結構根強いファンがいる。しかし、NES時代のこの種のソフトは、一種目やる度に「なんじゃこりゃ」と言いたくなってしまいましたが、さすがに進歩してます。それぞれのアクション的快感がちゃんとあるし、タイミング次第で出せる高得点技にもちゃんと手ごたえがある。友だちと集まったときなんか、ワイワイ言いながら得点を競ったりすると、なかなか盛り上がりそうです。進歩はしても、やっぱりそこはバカゲー（悪い意味じゃないっス）というもの。しかし、ひとつひとつのゲームはやっぱりちょっと単調。バラエティー豊かなわりには飽きやすいかも……あ、もっとも、逆に入れ込まないでなんとなく遊んでる分には長く遊べるのかも知れないな。まあどちらにせよ、この種のソフトは持っていて損はないです。6

デザートストライク・湾岸作戦

EAビクター／3月26日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

基本はシューティングだが、目標物の破壊、味方の救出、補給などのシミュレーション的な要素も加わった奥の深いゲーム性が特徴。ヘリコプターである自機の操作感覚にも、独特のものがある。



↑機銃と2種類のミサイルを使えるが、ミサイルには制限があり、補給が必要

↑手を振って救出を求める味方情報部員。ミッションではなくても助けよう

複合的な面白さを持つ個性派シューティング

シューティングが基本ですが、戦争ものシミュレーションの面白さやフライト・シミュレーターの楽しさが加わり、独自のゲーム性になっています。バリバリ撃ちまくりの昨今のシューティングでは決して得られないリアルさと、戦略性。また、ヘリコプターの操縦をリアルに感じさせる独特の奇妙な操作感も、決して簡単ではありませんが、確実にアクション的な快感を与えてくれます。ダメージを受けると思うように操作ができなくなったり、不自由さがなんともリアルでそそりますね（そりゃ、ヘリの操縦なんかしたことないけどさ。なんとなくね）。また戦略面では、『スカイミッション』のミッションをいくつも同時にこなしている感覚。ただし、斜め見おろし型のマップは位置関係がきちんとしているので、戦略性は高いです。グラフィックがやや粗いかな。 **7**

バイオメタル

アテナ／3月26日発売／¥12800
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

ゴリゴリに硬派な横スクロール・シューティング。SFCのボタンを駆使し、パワーアップの使い分け、オプションの射出などを使い分ける。スピードがあり、画面上の弾数も多いため、難易度はかなり高め。

↑目のまわりそうな高速スクロール。迫力はあるが、やや見にくくもある

↑場面に応じてフォーメーションを使い分けられるようなら、キミも上級者

しっかり作ってあるがやはりマニア向けか？

私自身があまりにシューティングに弱いため、読者のみなさんにはご迷惑をおかけしています。が、しかし、それでもこのゲームの難しさは本物だ、と言い切ることができます。ただもうムチャクチャで難しいとか、操作性が悪いとか、バランスがひどいとか、そういうことはいっさいなし。単に難しい。言い替えれば、豊富なアイデアをぎっちり詰め込み、しかも破綻なく構成した佳作ではあります。だけどな。やっぱりマニア向け、ということになってしまいそう。弾数は多いし、速いし、操作は複雑だし、パワーアップの使い分けも高度だし。だけど、多分、シューティングの鬼な方々には、きっとご満足いただけるゲームです。

しかし、いつの間にシューティングってマニアのものになっちゃったんだ？　いちばんわかりやすいジャンルだったはずなのに。 **6**

パワーモンガー

イマジニア／3月19日発売／¥12800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

将軍を中心とした兵たちに指示を出し、全マップを侵攻するシミュレーションゲーム。画面構成は『ポピュラス』を思わせるが、内容はずっと具体的で、敵軍との同盟、食糧の確保、輸送などの要素がある。

↑表示されているのは全体マップの一部分。自由に回転、スクロールできる

↑コマンドはカーソル&アイコン式。できればマウスで遊びたいところだ

高度な戦略が具体的なイメージで楽しめる

ぱっと見は、やっぱり『ポピュラス』を思わせるもの。ちょっと遊ぶと、やっぱり『ポピュラス』っぽい。しかし、やり込むにつれて、まったく違ったゲームであることがわかってきます。内容は、ボリューム、奥行きともにかなりのもので、それが逆に、取っつきにくいという難点にもなっています。ルール自体は意外にシンプルだし、決してゲーム展開もわかりにくいものではない。それでも難解さを感じさせるのは、ただもう要素の多さによります。だから、いったんゲームの中の世界に入り込んでしまえば大いにハマれるのですが、そこまでが大変かも知れません。面白いことは保証できますが、ちょっと片手間に遊んでみようかな、という気持ちで手を出すのは、ちょっと冒険でしょう。正統派シミュレーション・ファンを含む、気合いの入ったゲーム野郎に。 **7**

メタルマックス２

データイースト／3月5日発売／¥9500
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

自由度が高いシナリオ、戦車と人の組み合わせによる戦闘システムなど、大いに評価されたファミコン版RPGの続編。今回はSFCということで、基本路線は守りつつ、格段にパワーアップして帰ってきた。

↑ホコリと焼けたオイルの臭いがする「男の世界」は健在。再び戦車が熱い

↑戦車のチューンナップも格段に強化した。真のオリジナル戦車も製作可能

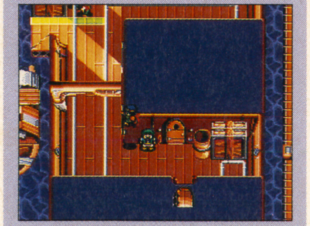
前作のファンなら、文句なしで「買い」

前作で大いに楽しませてもらった私としては、前作の不満点の改善をも含めて、非常に期待していた作品です。で、プレイした印象としては、ごくごく普通に進化したな、といったところ。戦車のチューンナップの自由度が格段に進歩した点を除いては、目を見張るような変化は見られません。とはいっても、前作のファンとして十分満足できるし、わくわくした気持ちで遊び続けることのできるＲＰＧはまったく貴重です。まあ好みのわかれる設定なので、前作が好きな人なら文句なし、苦手な人はそのまんま、といったところでしょうか。今回はこれで問題ないと思いますが、もし次があるならもうひと踏んばりしてもらいたいもんです。それから、個人的には嫌いじゃないんですが、ドラマチック過ぎるオープニングはこのゲームにそぐわないじゃないでしょうか。 **8**

ノイギーア

ウルフチーム／３月26日発売／¥9800
■容量：８M■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１P専用

ファンタジー・アクションRPG。スピーディーで小気味のよいアクションと、ドラマチックなシナリオの同居がなによりの魅力だ。音楽は、あの高橋幸広が担当ということで話題性も十分。



↑マップの表現力はアクションRPGのそれを超えている。かなり魅力的

↑イベントではキャラクターがオートで動き、FFばりの演出を見せる

アクションRPGのイメージを変える一本

序盤はFFを思わせる物語よりの展開。さすがに基盤がアクションだけあって、オートイベント時のキャラの動きも実に細かく作られています。加えて、アクションの出来のよさ。スピード感があり、アクションRPGにありがちな「おざなりアクション」とは無縁の小気味よさです。SFC版のゼルダが出たとき、手塚氏が「各要素がしっかり作られていれば、アクションRPGは理想的なスタイルのはず」と言っていたのを思い出します。バランスや完成度では負けますが、ゼルダより進化したアクションRPG、という表現は可能でしょう。あ、『ランドストーカー』もあったか。……ただ、うんざりするほど広いダンジョンだけは相変わらずで、そこが非常に残念。また、音楽については多くを語らないでおきます。ただ、未完成であることを祈るのみです。 **7**

インターナショナルテニスツアー

マイクロワールド／３月26日発売／¥8900■容量：８M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：２P同時可

視点の低い、リアルなグラフィックのテニスゲーム。位置の移動は、基本的にコンピュータまかせ。

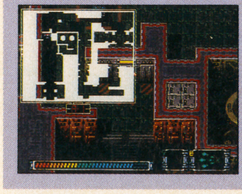
←ボタンで打球の種類を使い分けることもできる

マイキャラの移動がオート、という点が最大の特徴であり、賛否を分けるポイントともなるでしょう。確かにこれなら楽だし、下手な人でも楽しめるというメリットはあります。しかし、その考え方は現状をまったく無視している。初心者向けなら絵柄や動き、演出といった面がそぐわないし、慣れた人には物足りない。テニスゲームには既成の名作が山ほどあるのですから。 **5**

怒りの要塞

ジャレコ／３月下旬発売／¥8700
■容量：８M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：２P同時可

仕掛けの施されたSF的な要塞の中を突き進む、全方向ショットの見おろし型アクションシューティング



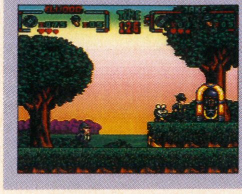
←壁面に取り付けられたモニターを調べてみよう

全方向ショット特有の「撃ちまくり」の爽快感はそこそこ味わえます。ただ、このタイプのシステムの場合、簡単に倒せる敵がたくさん出たほうがいいのではないでしょうか。チョボチョボとカタい敵が出てくる割には、敵との駆け引きもあまり感じられないし、凝った演出があるわけでもない。だからどうしても、物足りない印象になってしまう。大きな欠点はないんだけどね。 **5**

ブルースブラザーズ

ケムコ／３月26日発売／¥7800
■容量：４M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■２P同時可

人気者、ブルースブラザーズのどちらかをマイキャラとして進む、横スクロール型アクションゲーム。



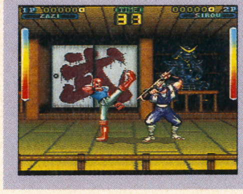
←ジュークボックスにたどり着くと、面クリア

HIPな感じのBGM等、全編音楽的イメージを前面に打ちだした世界観はいい。しかし、難易度の設定が疑問。単に難しいというより、見えにくい敵を潜ませるとか、特定のパワーアップを保たないとクリアできないとか、そんなんばっか。動きや音楽、グラフィック等はしっかり作ってあるのにゲーム自体がそんな調子では……。ターゲットをどう考えているのでしょう？ **4**

デッドダンス

ジャレコ／３月26日発売／¥9700
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：２P同時可

流行の対戦格闘ものアクションゲーム。SFCの４ボタンに合わせた操作設計になっている。



←キャラクターの動きがやや大味なのが難点か

似たようなゲームが次々と出てくるジャンルの中にあって、後発である以上、それなりの内容を見せてほしいもの。しかし、大小のパンチとキックをSFCのボタンにきっちり振り分けた、という点以外に特に見るべきところはありません。間合い、動き、技とすべて大味。対コンピュータ戦では、「投げだけ使ってれば楽勝」という声も聞きました。要は熟成不足なのでしょうか。 **4**

超魔界大戦どらぼっちゃん

ナグザット／３月16日発売／¥8800
■容量：８M■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１P専用

魔界のプリンスが、魔界を救うために立ち上がる！ キャラクターがかわいい、アクションRPG。

←通常は接近攻撃、ため撃ちで遠隔攻撃ができる

比較的子供向けに、キャラクター設定をきっちりやっている点が特徴です。『FF』や『天外』によってあらかじめキャラクター設定された主人公に慣れたユーザーであれば、比較的すんなり入って楽しめるでしょう。アクションのほうもなかなかテンポよく、全体の章立ても長すぎず短すぎず、飽きさせない展開になっています。アクションRPGとしては佳作の部類でしょう。 **7**

ザ・グレイトバトルIII

バンプレスト／３月下旬発売／¥8700
■容量：★M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：２P同時可

おなじみのシリーズ第３弾。今回もガンダムを始めとする人気キャラを自由に入れ替えられるアクションだ

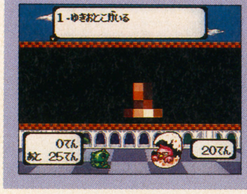
←遊び方のバリエーションが多いのもうれしい点

いつも通りのものをいつも通りに作っているので、とりたてて言うこともありません。今回はキャラが少々大きめで、その分ダイナミックなアクションが楽しめますが、まあ、そのへんはSDキャラの限界というのもありますからね。どうしても動きが固い印象になっちゃうし、作ってるほうもつらいんだろうな、とは思います。これからも子供たちのために頑張ってください。 **5**

スーパーワギャンランド2

ナムコ／3月19日発売／¥8300
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

ワギャン名物のしりとりや、モザイク・クイズは健在だ。アクションステージにも新展開がある。



←なにが楽しいってコレ。回数もぐっと増えている

ステージのバリエーションが増え、パズル対決の機会が増えたため、よりバラエティ・ゲームとしての性格を強めています。こういうゲームがあってもいいとは思うのですが、しかし、新鮮さ、パワーともにシリーズを追うごとにダウンしてきているようで、その点が気にかかります。シリーズ展開に限界を感じるというか……うーん、それだけ引っ張れるネタじゃないような。

5

USAアイスホッケー

ジャレコ／3月19日発売／¥9000
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P同時可

アメリカ流のダイナミックなアイスホッケーゲーム。スピード感と暴力的なぶつかりあいが魅力。

←縦スクロール見おろし型画面。わかりやすいね

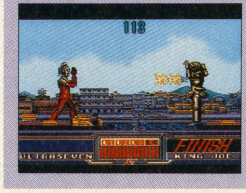
集団スポーツのゲームの場合、瞬時に状況把握できるわかりやすさとともに、いかにプレイヤーの意志を反映させるか、というのが最大のポイントになります。このゲームの場合、前者はいいのですが、後者がちと弱い。操作キャラの切り替えとか、パスのコントロールとか。ただ、スピード感や殴りあいモードも含めたバイオレンス感覚がなかなかよく、そこそこ楽しめます。

6

ドラゴンボールZ超武闘伝

バンダイ／3月20日発売／¥9800
■容量：　M■ジャンル：アクション■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

ドラゴンボールのキャラクター、設定を十分に活かした対戦格闘アクション。1Pのシナリオも充実。



←原作のスケールを再現するための2分割画面も

なにしろ波動拳の元祖はかめはめ波。ある意味では究極の格闘ゲームといえるネタでしょう。それだけにシステム設計に気合いが入っており、原作のニュアンスを出すための2分割画面、怒りのパラメータ、シナリオにおける（超サイヤ人等への）成長と、工夫が凝らされています。格闘もの、原作とも最盛期を過ぎた感がありますが、さて、このゲームはどうでしょう？

—

スーパー蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

光栄／3月25日発売／¥11800
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

チンギス・ハーンを中心とした元朝時代をモチーフにした光栄いつものシミュレーション。オルド健在。

←ひたすらこの部分に期待している人もいる？

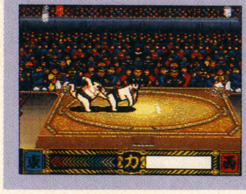
オートで指示を出せたり、アイコンを多く使ったり、わかりやすさへの配慮がいつもより強く感じられます。もっとも戦闘シーンの地味さ、初心者が遊ぶにはある程度の予習が必要、といった点は変わりませんが。そうそう、変わったといえば夜の過ごし方。オルドという言葉は出てきませんが、口説き落とす駆け引きが出てきたりして、一部の期待と好評に応えまくっています。

7

つっぱり大相撲・立身出世編

テクモ／3月26日発売／¥9000
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P同時可

ファミコンで好評を博した相撲ゲームの、パワーアップ版。人気力士をモデルに、豊富な技が楽しめます。



←ゲージが光ったら、技を決めるチャンスなのだ

基本システムはファミコン版から大きな進歩なし。グラフィックや演出関係のみが「スーパー」になっています。これでは、格闘ゲームの円熟期ともいえる今日の状況下、幼稚な印象を与えてしまうのは避けられないところでしょう。対戦で遊んでも駆け引き感が希薄で、技を決めるときもイマイチ手ごたえが感じられない。当時にしてみれば画期的な部分もあっただけに残念。

5

ウルトラセブン

バンダイ／3月26日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

SFC初期の『ウルトラマン』の流れをそのまま汲むアクションゲーム。今回は対戦が可能になった。

←必殺技が相手によって違う。もちろん原作通り

前作『ウルトラマン』が出た時点で、誰もが想像し、その発売を期待したソフトです。カプセル怪獣も出てくるし、ウルトラホーク1号によるシューティングステージもあり。その上、怪獣も自由に選べる対戦プレイも可能になりました。しかしまあ、原作との相似を喜ぶという本質には変わりなさそう。対戦はオマケだと思ったほうがいいかも知れません。

—

元祖 自堕落ソフトレビュー

なんか久しぶりにSFCソフトの話をしたくなりました。このコラムがこうして本筋を取り戻すのも、年に数回あるかないかですね。困ったもんだ。もっとも、姿勢をただそうというつもりは毛頭ありませんがね。

さて、お題は「イーハトーヴォ物語」なんですけど、うーん、注目されてませんね、やっぱり。なんで取り上げるかって、こんな風に業界の常識を無視して出して、もとより儲けは期待せず（と思う）、しかも業界全体から無視されそうなソフトに対し、ひとことくらい触れるのが周辺メディアの務めではないか、と思うからなのです。まあ、宮沢賢治が好きだからってのもあるけどね。で、好きだからこそなんともどかしい。「どうしてただのゲームにしちゃったんだよぉ」というね。これじゃ、いくらていねいに作ってあっても、結局「ただの売れないゲーム」に終わってしまう。どうせなら「売れないけどただのゲームでは終わらないもの」にしてほしかった。それでこそ、現状に一石を投じることができたはず。「現状に一石なんて……ただ作りたいものを作っただけ」とスタッフの方はおっしゃるのかもしれません。でもね、それは通用しませんよ、ええ。後続というものがあるんですから。なんらかの形で注目されれば、道は開ける。しかし、単に売れずに終わったのでは……。

いや失礼。もう終わったことのように語ってしまいました。でも、私は本心から健闘を祈っているんです。

それからね。読者のみなさん。ファンタジーってのは別に「剣と魔法の騎士道物語・龍のオマケつき」だけを指すわけじゃないんですよ。もっと広い意味でのファンタジーを、それこそ、宮沢賢治のマイナーな短編でも読んでみてください。

FC

ファミコン用ソフト

続編、新作と幅広く発売！SLGの大作も、ついに登場

『ドッジ弾平2』『バブルボブル2』と続編ものが発売される。どちらも前作のファンにとっては、期待のかかる作品だろう。また、光栄の『蒼き狼と白き雌鹿』も、ついに発売。

●佐久間亮介

『スターフォックス』にとりつかれてしまった。毎日のように、プレイを繰り返している。ま、仕事でもあるんだけれど、ね。昨年末にネオジオユーザーとなったんだけれど、持っているソフトは1本だけ。そろそろ新しいソフトがほしくなってきた。『餓狼伝説2』でも買ってみようかな。高いのが欠点。

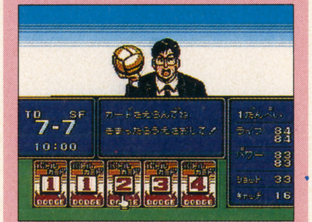
点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

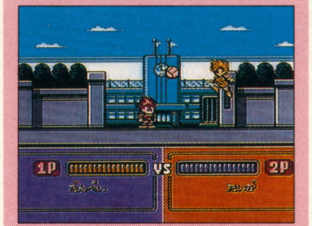
炎の闘球児 ドッジ弾平2

サンソフト／3月中旬発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：ボード■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P同時可

ドッジボールをカードゲームとして楽しむ、シリーズ第2弾。ビジュアル、ゲーム内容もパワーアップ。加えて、アクションゲームとして楽しむ、「タイマン・ドッジ」モードが追加された。2Pプレイ可能。



↑行動と、それに使用するカードを選択することで、試合が進行していくぞ



↑ミニ・ゲーム「タイマン・ドッジ」。こちらはアクション・ゲームなのだ

カードによる球技 前作同様に楽しめるよ

はやいもので、以前にご紹介した『ドッジ弾平』の続編が、発売となる。スーパーファミコン版が、アクションゲームとなっていた。そのため、今回の続編も、前作とは路線変更されたものになるのでは、との思いがあったのだが、カードゲームによって表現されるドッジボールに、変化はなかった。まずは、一安心。

続編、しかも同システムを継承しているからには、前作を様々な面で上回らなければならない。これは、続編ものの宿命ともいえる。ゲーム性、ビジュアルといった要素は、この課題をクリアしている。時間はかかるものの、カードを選択していくことによって進行するドッジボールの試合は、前作同様に楽しい。

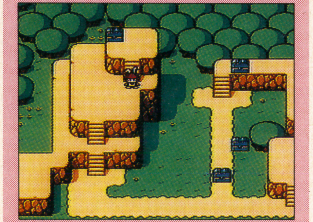
シナリオモードにおいて、試合終了時にしか、セーブができないのが難点。短い時間で楽しめないのが、残念でならない。

8

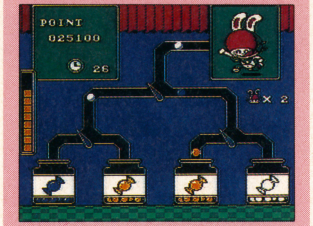
ぴょこたんの大迷路

サンソフト／3月中旬発売／¥4980
■容量：2M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

低年齢層を対象とした、迷路ゲーム。ぴょこたんを操り、迷路内に隠れている宇宙人を捜し出す。宇宙人との戦いは、数種類用意されているミニ・ゲームによって行われる。ステージ間には、射撃ゲームもある。



↑迷路の中にある、いくつもの宝箱。どれかに、宇宙人が隠れているのだ



↑ミニ・ゲームは、いくつかの種類がある。記憶力が試されるものもあるよ

ぴょこたんが活躍 お子さんにどうぞ

最近になり、低年齢層を対象とした作品が、多く発売されるようになった。スーパーファミコンのような、コンシューマ機の主となる機器において、難解なゲームシステムを持つ作品が、それだけ多く発売されているからかもしれないね。

僕自身、このような低年齢層向けの作品で、楽しく遊ばせてもらっている。単純明快なゲームシステムに、とても好感がもてるからだ。それは、今回の『ぴょこたんの大迷路』も、例外ではない。単純明快だからこそ生まれる楽しさが、これらの作品にはあるのだ。日頃、高度なゲームでばかり遊んでいるユーザーには、逆に新鮮にさえみえてしまうはず。

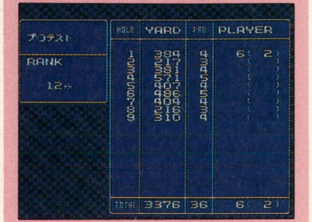
TVゲームで遊ぶのが好きな子供さんには、『ぴょこたんの大迷路』は、ぴったり。ゲーム自体から、絵本のような雰囲気が感じ取れ、殺伐としていないのがよい。

7

めざせ！ トッププロ

ジャレコ／3月5日発売／¥6500
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

プレイヤーが実際に成長を楽しむゴルフゲーム。プロテストからはじまり、世界のトッププロをめざす。トーナメントで勝つことによって賞金を手にいれ、クラブをより性能のよいものに買い換えることもできる。



↑プロテスト受験から、ゲームはスタート。世界のトッププロを目指そう

↑キャディがアドバイスをくれる。すごいプレイをすれば、誉めてくれるぞ

上級者ならば敬遠せよ 初心者向けの作品である

ゴルフゲームは数多く発売されている。それらと比べると、どうしても見劣りする感はいなめない。本格的なプレイが楽しみたいユーザーの期待には、どうしても応えられるだけの懐を持ち合わせてはいないように思える。このジャンルをやりこんでいる人は、敬遠したほうが無難。

どちらかというと、本作はゴルフゲームの初心者を対象としたゲームである。難しいことを考えずに、まずどのようなジャンルなのかを知りたいユーザーにとってはいい題材となるはずだ。トッププロを目指す、という目的も、これからゴルフゲームに馴染んでいきたいプレイヤーにとってはうってつけ。たとえゲームの中でも、自分が成長していくのを見るのは楽しいものだから。

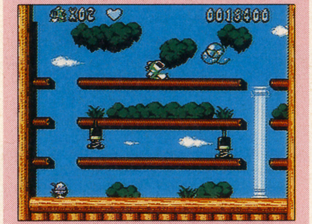
ゲーム途中に登場する女の子のグラフィックは、蛇足。露骨に狙いがわかり、印象が悪い。

6

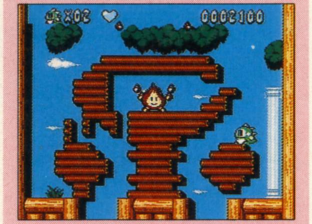
バブルボブル2

タイトー／3月5日発売／¥5900
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P交互可

『バブルボブル』のゲームシステムを継承・発展させた続編。キャラクターの表情が豊かなものとなった。出現するアイテム、ステージ等は、全て一新されている。エリアボスとして、デカキャラも登場する。



↑キャラクターの表情が豊かになった。ため撃ちや空中移動も可能となった



↑デカキャラ登場！ ステージも1画面ではなく、スクロールするものもある

バブルボブルに続編登場 もう少しねりこみが必要

『バブルボブル』の続編は、いくつか発売されている。だが、それらはストーリーを引き継いだ続編であり、ゲームシステムを継承した作品は、今回がはじめて。本作はゲームシステムを継承すると共に、新たな要素を追加している。ため撃ちの採用、一定の軌跡を移動する地形といったものだ。一見すると、これらの要素は新鮮に感じる。しかし、プレイしてみると、どうしても前作の持っていた繊細さが感じられない。泡をはく爽快さも減少している。

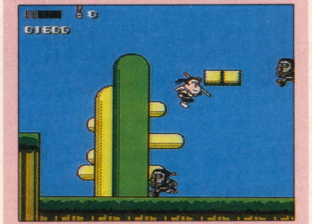
地形が動くため、計算されたプレイができなくなった。やや大味になっているのだ。加えて、アイテムの出現法則も、前作程の奥行きがないのは、残念。前作のしっかりと考えられたアイテム出現の法則をこえるようなものを期待していたのだが。キャラの表情が豊かになっているだけに、完成度が惜しい。

6

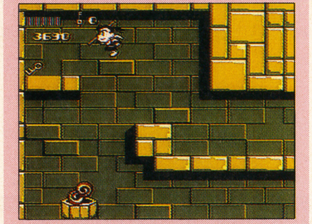
快傑ヤンチャ丸3

アイレム／3月発売予定／¥6500
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

人気アクションゲームのシリーズ第3弾。スライディング、回転ジャンプ等の多彩な動きを持つ主人公を操り、さらわれたお姫さまを救い出す。全7ステージの各面には、ボスキャラクターが待ちかまえている。



↑グラフィックをパステル調なものとし、独自の世界を創ろうとしている



↑主人公のアクションは、種類も多彩。それぞれにしっかりと意味があるのだ。

しっかりと考えられた意味のあるアクション

シリーズ第3弾だけあり、キャラクターの多彩な動きは、さすがに手慣れている。ファミコンのアクションゲームといえば、『ロックマン』シリーズが思いうかぶが、あちらよりも主人公キャラの行動は豊富。スライディング、ため撃ちはもちろんのこと、下突き、突き上げ攻撃等まで導入されている。さらに、それらの行動ひとつひとつに、しっかりとした意味が持たせられているのは、感心させられた。

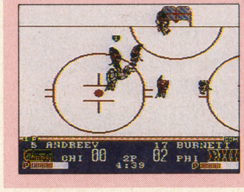
プレイすると、さほど気にならないのだが、画面のスクロールが少々ぎこちないのが欠点か。スムースなスクロールであったならば、現在以上に爽快なプレイが楽しめたのではないだろうか。が、問題点はそれくらい。あえてあげるならば、難易度がやや高めなこと、キャラのちらつきが若干多いことぐらいか。次回作にも期待してしまう。

7

USA ICE HOCKEY in FC

ジャレコ／発売中／¥6300
■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

アイスホッケーのスピード感、ラフプレイ時に起こる乱闘等を再現。優勝をかけてトーナメント戦を競う。



←ラフプレイによって、乱闘が起こることもある

アイスホッケーを忠実に再現しようという試みは、伝わってくるのだが、そのためかゲーム性が低いように思われる。パック（サッカーでいうところのボール）の現在位置も見づらく、ディフェンス時にはプレイしづらいのも欠点。逆にスピード感はよく表現されており、アイススケートによって移動していることを、終始プレイヤーに意識させるのには、成功している作品。

5

カジノダービー

ヨネザワパーティルーム21／3月19日発売／¥5500
■容量：1M■ジャンル：バラエティ■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■プレイ方法：4人同時参加可

パーティ用のグッズとしてのソフト。ビンゴ、競馬観戦、自分で騎手を操作する競馬ゲームの3つがある。

←パーティ用のアイテム。モードは3つ用意ある

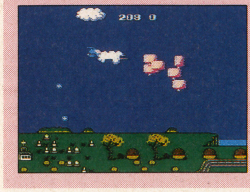
パーティ用のグッズ、という位置づけで開発された作品である。3つあるモードのうち、ゲームとして楽しめるものは、競馬ゲームのみ。残りのビンゴ、競馬観戦はパーティの出し物として使用するタイプに仕上がっている。個人で楽しむための作品ではないので、気をつけてほしい。別売のパーティタップを使用することが前提となっている。その制作目的から評価は控えた。ゲームではなく、ソフトとしての作品。

—

もえろツインビー シナモン博士を救え

コナミ／3月26日発売／¥3900
■容量：1M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：%■コンティニュー：あり■プレイ方法：3人同時参加可

ファミコン・オリジナルの『ツインビー』。通常の縦スクロールの他、横スクロール面もある。復刻第3弾。



←縦・横2タイプの面によって、構成されている

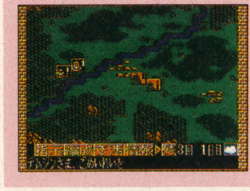
コナミの復刻シリーズ第3弾は、ファミコン・オリジナルのツインビーとして発売された『もえろ／ツインビー』だ。過去に発売された作品なので、細かな評価はさける。ただ、僕自身としては、横スクロール面は、蛇足だったように当時思った。ツインビーのシステムでサイドビューのシューティングゲームとするには、少々無理があるのではないだろうか。難易度セレクトあり。

6

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

光栄／3月下旬発売／¥11800
■容量：4M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

おなじみ光栄のSLGシリーズ。チンギス・ハーンを題材としている。SLGファン待望の作品が登場。



←世界帝国を築くために、キミは手腕を奮うのだ

光栄の歴史三部作の一角、『蒼き狼と白き雌鹿』のパワーアップ版。ユーラシア大陸を舞台として、世界帝国を築き上げるSLGである。シナリオの数は4つ。それぞれに目標が定められており、クリアすることで最終目的を目指す。他部族との戦闘、内政、血縁の強化、人材の発掘といった要素が盛り込まれている。SLGはプレイ時間で評価もわかれるため点数は控えた。

—

PC

PCエンジン用ソフト

今月はイマイチ！昨年末がなつかしい

春先のソフトが集る時期なので、本数は12本と多めとなりました。しかし、平均的なゲームばかりが集っているような気がします。エクスプローラーとウインズだけかなあ。

●辻 猛

現在、とあるパソゲーの最終デバックの真っ只中にいたりします。今回はサブの形なのでそんなにキツくはないんですが、それでももう5日家に帰っていません。ぜんぜん寝ていません。外にでてません。ああ、すべてのゲームにこんな苦労があるのだろうなあ。

点数評価

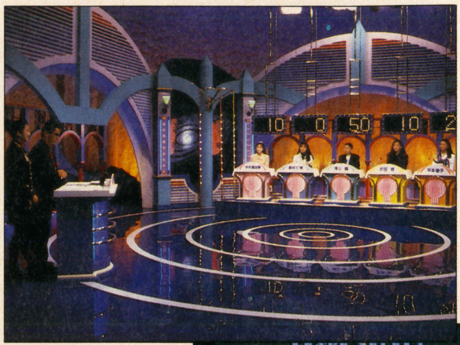
10 最高	5 ふつう
9 すごくよい	4 もう少し
8 とてもよい	3 がんばれ
7 よい	2 もっとがんばれ
6 まあまあ	1 問題外

PCで遊べる"カルトQ"!!

人気TV番組をそのままに完全再現したマニアッククイズゲーム『カルトQ』。

フジテレビ系列で日曜日の深夜に放映されているクイズ番組『カルトQ』。〝広く浅く〟ではなく特定ジャンルの〝狭く深く〟の知識を競う異色のクイズ番組だ。その番組に使われている問題をそのままゲームに封じ込めたのがこの『カルトQ』なのだ。

ゲームのモードは「番組モード」「アドベンチャー」「バトルモード」「タイムアタック」の4つ最大5人までで遊ぶモード。「番組モード」はカルトQの番組をそのままゲーム化したもの。用意されている20のジャンルの中からひとつを選び、初級カルト15問、中級カルト15問、超カルト10問で合計点数を競う。1人用の「アドベンチャー」モードは、サイコロを振ってマス目を進んでいき、途中に現れるボスを倒していくおなじみのパターン。「バトルモード」はその2人から5人用のモードだ。そして「タイムアタック」。これは20問を何秒で答えることができるかを競う1人用のモードなんだ。



←「番組モード」はテレビそのままの雰囲気なのだ

収録されている問題数は、20のジャンルに各300問でなんと6000問。クイズゲームはいろいろあれど、そろそろみんな同じに見えてきたキミ。チョット手強いこの『カルトQ』に挑戦してみてはいかがかな。

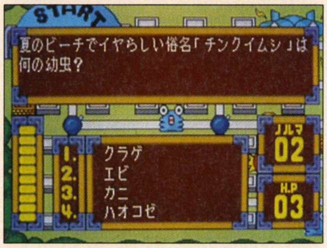
↑→去年の年末にはゲームの問題も出題された。見ていた人もいるんじゃないかな

■メディア：SCD-ROM■ハドソン
■今春発売予定

カルトの片鱗を垣間見せてあげよう！

とにかく問題が命の『カルトQ』である。どこまでカルトしているのか、収録されているジャンルの中から10問をのせてみた。得意のジャンルでそのカルトっぷりを検証してみておくれ。

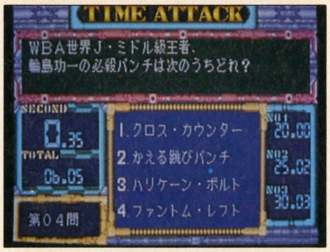
サーフィン



コンピュータゲーム

B級映画

スポ根



ジャパニーズポップス

矢野顕子のデビューアルバム『ジャパニーズガール』でバックを務めたウェストコーストのロックバンドはなに？

ポップアート

1982年にベルリンで開催された「ツァイトガイスト」展。ツァイトガイストってどういう意味？

スキー

急斜面やコブコブのバーン、深々としたパウダーを楽しむといったスキースタイルを何という？

阪神タイガース

平成4年度の湯舟のノーヒットノーランはセリーグでは中日の近藤以来5年振り。阪神では誰以来で何年振り？

大相撲

平成4年名古屋場所から入門規定が変わったが、年齢制限は幕下付け弟子の場合何歳未満？

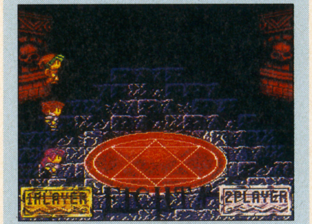
ラーメン

新宿末広亭のすぐそばにある「桂花末広店」。この店の本店があるのはどこの県？

CD BATTLE 光の勇者たち

キングレコード／3月19日発売／¥6300 ■メディア：SCD－ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■2P対戦可

ＣＤのデータを、バーコードバトラーのように、戦闘データとして闘うもの。ＣＤ１枚で３人のＣＤ戦士が誕生する。そこで作りだされたキャラは魔法、忍術、必殺技等を使いこなすのだ。



↑この3体がＣＤから生まれた戦士たちだ。ＨＰやＭＰが違うのです

↑データが揃ったら戦いのモード。ちなみにブランキーの曲を使用

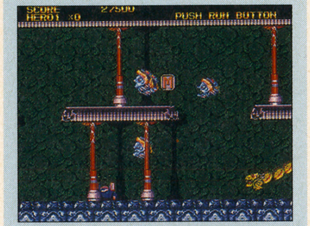
バーコードバトラーのCD版かあ……

まだはやってるのかもしれませんが、巷ではバーコードバトラーなるものが流行ってたそうで。んで、どこそこのお菓子のはいいとか、いやいや、何カレーのがいい、などというわけわからん会話がよく聞かれるようになってたわけです。これっていうのは、共通のデータ形式があって、それが簡単に読めるものなら何でも応用がきくわけですね。んで、キングレコードが、商売道具のＣＤでやってみたのがこの『ＣＤバトラー』なのであります。音楽用のＣＤであろうが、ＰＣエンジン用ＣＤであろうが、とにかくＣＤならばなんでも読み込んでデータにしてしまうらしいんです。んで、各自持ち寄ったＣＤを読ませて、キャラを闘わせて勝ち負けを競うわけですね。確かにキャラはよく出来てますが、高価なＣＤでどれだけ遊べるかがポイントでしょうね。 6

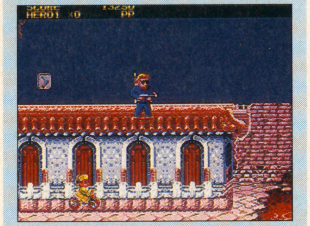
ホラーストーリー

NECアベニュー／発売中／¥7200 ■メディア：SCD－ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P同時可

アーケードからの移植アクションゲーム。平和なパラレルワールドをディーモンが襲い、魔物の世界に変えてしまった。その世界を救うのが、主人公の役目。２Ｐ同時プレイで進行できる。



↑こののっぺりとしたグラフィック。最近はあまりみない形式ですね



↑でも、なんだかやってて妙な感じがする。動きも細かいし…

久々に味のあるゲームですこと……

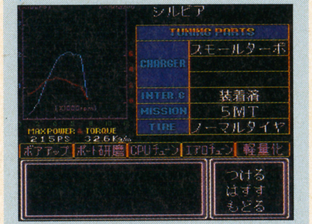
これは、最近ではめずらしい愛着のあるクソゲーと言えるのではないでしょうか。主人公は、ゴーストバスターとなって、幽霊化している敵をやっつけていきます。横スクロールの単純なシューティングってな感じなので、誰でも気軽に楽しめるようにはなっています。

しかし、これは５年前のレベルの作品。現在のグラフィックや動きなどにシノギを削っているシューティングとは別次元へいってしまっているのです。アーケードからの移植とかいう事も聞きますが、そんなにバリバリというわけではないのです。ただ、逆に言うなら、そんなバリバリについて行けない、でもシューティングは好きだってな人向けとも言えましょう。こういうゲームはほとんど酷評で終わりなのですが、やっててあまりにも気が抜けたのでその辺を考慮しました。 6

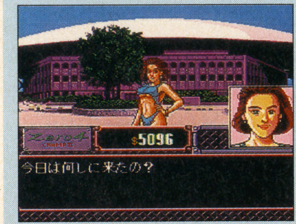
ゼロヨンチャンプII

メディアリング／3月上旬発売／¥7800 ■メディア：SCD－ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

400ｍの距離を、停止状態からいかに早く走行できるかを競うゼロヨン。それをゲームにしたのがこのゲーム。パーツを買い集めてチャンプになる事が目的。今回の舞台はアメリカだ。



↑車体を整備する。ポイントはやっぱりお金の使い方でしょうか



↑ビジュアルシーンもなかなか。舞台がアメリカだからいろいろあるね

アメリカでゼロヨンするとは……

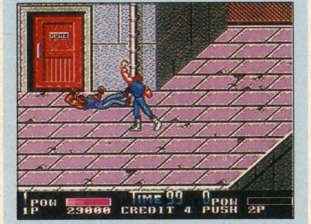
一部の人に非常に人気があるのがこの『ゼロヨンチャンプ』です。このゲーム、はたで見るとただ車体のパーツを買い集めてゼロヨンやってるように見えますが、そうではないのですよ。このゲームのポイントは、ギヤチェンジにあります。バチッと決まった時の快感は、例えて言うならレースゲームで思ったとおりのラインでカーブを曲った時のような感じがするのです。これがなければ、このゲームはただのクソゲーになってた事でしょう。マニュアルもありますが、パーツ次第で速度が決定されてしまいますからねえ。

今回は舞台がアメリカです。アメリカのゼロヨン王者と対決するために、各地を旅してスーパーな車体を作り上げていくわけです。今回はストーリーもグラフィックも凝っていて、そちらでも充分に楽しめる事でしょうて。 7

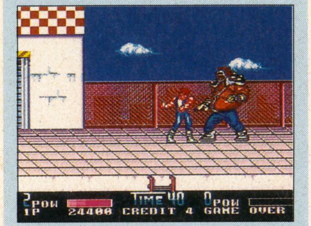
ダブルドラゴンII ～ザ・リベンジ～

ナグザット／3月12日発売／7800 ■メディア：SCD－ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P同時可

業務用から、ＦＣやＭＤに移植された格闘アクションゲームの名作。「双截拳」の使い手であるジミー・リーとビリー・リーの兄弟を操り、待ち受けている敵をなぎ倒していく。ＰＣ版はビジュアルが追加。



↑こうやって画面上の敵を倒していく。ワザはそこそこある



↑ボスキャラ。体格が倍以上のもいるらしいが、イマイチ迫力に欠ける

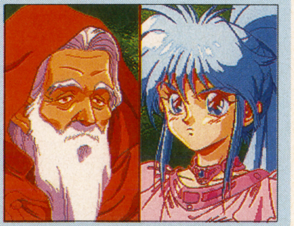
「なにを今更」ってな感じなのであります

この手のゲームは要するに、ショットが蹴りやパンチ、投げに変ったアクションゲームだと思ってもらえばいいわけです。横スクロールしていくうちに、ザコキャラが出てくるので、そいつらを倒し、ステージ最後の中ボスを倒して次に進むわけですね。この『ダブルドラゴン』は、まさにその路線を踏襲しているわけです。んで、特にウリとなるものがあるかというと、ないから困ってしまうわけです。唯一あるのが、『ダブルドラゴン』という名称だけ。巨大キャラを使うでもなし、格闘に奥深いものがあるでもなし。ちょっと今更ねえってな感じなのでありますよ、はあ。ＣＤなので、それなりのビジュアルシーンがついていたりしますが、これもそうほめられたもんじゃないぞってな出来。２Ｐで遊べても、これじゃ面クリだけの支援材料でしかないようです。 4

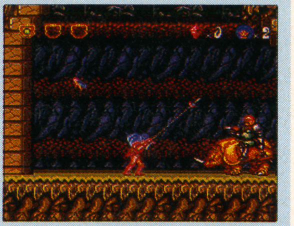
フォーセットアムール

ナグザット／3月26日発売／¥7600
■メディア：SCD－ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100％■コンティニュー：あり■1P専用

ナグザットの美少女アクションゲーム。主人公の美少女コルクが、二節根を使って縦横無尽に動き回り、暗黒魔法団と戦っていく。ちょっとHなビジュアルシーンに非常に力を入れている。



↑このギャルのグラフィックにヨロヨロッときて買うんだろうなあ



↑でも、ゲームの中身はこんな感じだよ。ちょいと遊べそうにないね

まあギャルゲーということで…

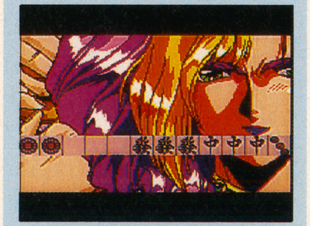
主人公のアムールがムチのようなものを使って、敵を攻撃したり、壁に引っ掛けて上へ移動したりするアクションゲームであります。しかし、これは、ううう、こういうのが一番困るんですよねえ。まあ確かにオープニング等のビジュアルシーンはいいわけですよ。少々Hっぽい部分もありますしね。ただ、ゲーム本編になると、ちょいと操作が面倒なのと、アクションゲームにしては、そのあたりの追究がイマイチなのが気になりますわ。敵の攻撃をくらうとアムールの鎧が取れ、2回くらうと裸で死んでしまうってのもねえ。どうせ脱ぎを入れるんだったら、もっとこう、だぁーっとやってしまうぐらいの気合いが欲しかったです。そんなこんなで、ナグザットのアクションだからと期待してるとたいへんかもしれまへん。ビジュアルだけでもいいけどさあ……。

3

雀偵物語3 セイバーエンジェル

アトラス／3月下旬発売予定／¥7800
■メディア：SCD－ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

ほとんどのキャラクターが美少女の、アドベンチャー＋麻雀というゲーム。アニメーションのビジュアルと声が多く入っている。今回はキャラも新しくなり、むさい男はがほとんど出てこないのが特徴らしい。



↑このテのタイプのグラフィックは好き嫌いの出るところですね

↑まあ、これもいわゆるギャルゲーの部類に入るんでしょうからねえ……

麻雀システムが本当に必要なのだろうか……

今回の雀偵は、女の子中心にアニメがいっぱい入っているものになっています。『雀偵』シリーズで培ったアニメーション技術をそのあたりに使っているってわけですわ。なにしろ、広告の文面からも、むさい男やオバンのでないゲームだと言ってるんですからねえ。最近のPC業界を象徴しているようなゲームなのであります。さてさて、システムとしては、麻雀をプレイして、勝ったらストーリーが進行していく、というありがちなパターンでなのであります。このゲームが他のと違うのは、ただHっぽい絵がパラパラでてくるのではなくて、それなりに枚数を使ってストーリーを立てている点にあります。ただ、麻雀というプレイヤーが限定されるゲームにここまでのものを付ける必要があったのかとも思うのですが。まあ、好きな人にはいいけど。

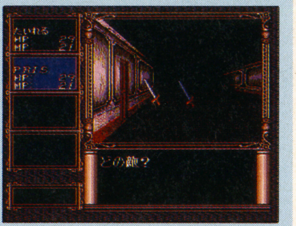
6

ラプラスの魔

ヒューマン／3月26日発売／¥7500(予)
■メディア：SCD－ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

同名パソコン3DRPGを移植したもの。ダンジョンは洋館の中。ホラーものらしく、演出にはなかなか凝っている。ビジュアルシーンも非常に渋い出来となっている。ダンジョン探索中のビジュアルも面白い。

↑オープニングはこういう渋い感じのビジュアルが見られる。いいなあ



↑ダンジョン風景。壁が凝っているけど、基本は変らず

絵がシブくて最高！ 3D部は標準か？

これは見ての通り、3Dダンジョンものであります。しかもパソコンからの移植という事で、出来に大いに期待する所があったりしたんですが、まあ標準ってとこかな、という印象しか得られまへんでした。

全体の雰囲気は、洋館ホラー系でまとめてあります。ダンジョンの中もその雰囲気で統一されています。壁に飾られた肖像画がしゃべりだしたりするところは、やっぱり洋館を舞台にしたホラーものだなあ、と感じさせられます。

システムは、まさに3Dものって感じで、パーティ4人でダンジョンへ。補給物資などは町で、てなわけです。このあたりは特にいじりようがないですからねえ。あとはこれといって特に目立つものはなし。ただ、ストーリーはしっかりしてるし、オープニングの絵はシブくて好みではありますが……。

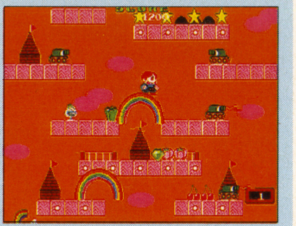
6

レインボーアイランド

NECアベニュー／3月下旬発売予定／¥7600
■メディア：CD－ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：90％■バックアップ：あり■1P専用

虹を使って進んでいくアクションゲーム。主人公である少年バビーが、レインボーアイランドの宝をめぐって、宿敵暗黒大魔王と闘うのだ。ゲームは面クリ形式で、7つの島をクリアしていくようになる。

↑7つの島をクリアしていく。なんでも、8つめの島があるとか……



↑ゲーム画面はこんな感じ。立体感はないけれど、見やすいからいいや

古いがおもしろい 値段がポイントか？

このゲームがPCのスケジュール表に載り出してから、もう何年経っただろうか？　まさか本当に動くものがプレイできるとは、誰も思っていなかったに違いない。それぐらい古いゲームなのであります。キャラクターや背景などのグラフィックも、もうレトロの雰囲気を出しちゃってますしねえ。ただ、ゲーム自体はそんなに悪くないのです。虹を出してピョンコピョンコ跳ね回る姿はなかなか楽しいし、こういったゲームをやりなれた古い世代の人間には、最近の演出過剰気味のゲームよりも安心感をもってプレイできるかもしれません。ただ、気になるのは値段。ROMでなくCDなのは、最近の普及台数や実稼働率を見ても問題ないでしょう。しかし気になるのは値段の設定。7800円じゃ、ちいと高過ぎる気が。6000円くらいで買いたいよね、やっぱり。

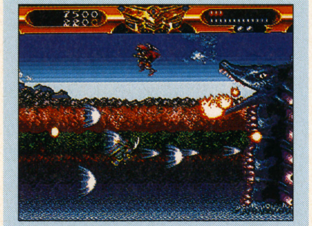
7

ウインズ・オブ・サンダー

ハドソン／4月23日発売／¥6800
■メディア：SCD－ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

『ゲートオブサンダー』を制作したチームが作った、ファンタジー色の強い横スクロールシューティング。ステージセレクト型に変更され、初期装備もステージスタート時に選択するようになった。

↑最初にアーマーを選択。自分の使いやすいものを選ぼう



↑すべての設定がファンタジーの雰囲気となってる

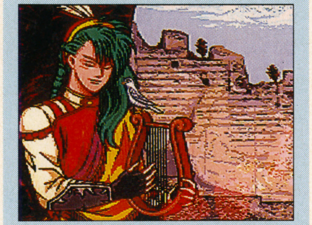
細かい設定と丁寧な作りがウリです

いやはや、こりゃあまたすごいシューティングを作ったもんだなあ、というのが最初の感想でした。なにしろ、『ゲートオブサンダー』の流れを汲んでいるシューティングですからね。しかも周辺部分にも気を使っている力の入れようってなもんですわ。その周辺部分ってのはシステムの事。今回はただの面クリ型ではなく、スタート前にステージ＆装備セレクトをするようになっております。しかも、ショップでＨＰやらＭＰを買えたりするわけですね。そうそう、パワーアップはＭＰで管理されるようになっています。全体的な雰囲気からしても、ファンタジーっぽく作ってありますから設定でもそういうふうにしたんでしょう。で、評定ですが、残念ながら『ゲート』のような新鮮さは感じませんでした。弾も見にくいしね。でも、名作である事には違いありませんよ。8

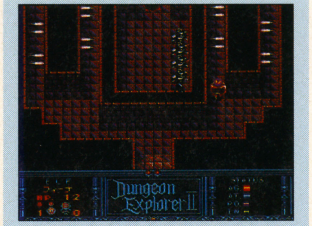
ダンジョンエクスプローラーII

ハドソン／3月26日発売／¥6800
■メディア：SCD－ROM■ジャンル：Ａ・ＲＰＧ■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■5P同時可

ハドソンの名作アクションＲＰＧ。5人まで同時に遊べる。操作できるキャラは戦士や魔法使い、僧侶、シーフなどに性格で分けられており、出来る事にも差がある。全体的に暗い画面が特徴か？



↑ＣＤっつう事で、ビジュアルが付きました。まあまあかな



↑画面や戦闘形式は前作とほとんど変っていない

前作よりも親切丁寧 基本はほぼ変らず

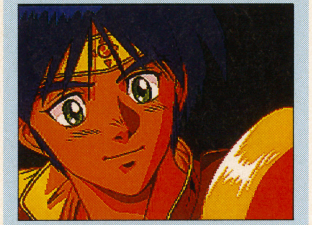
『ダンジョンエクスプローラー』と言えば、約5年前、5人まで一緒に遊べるアクションＲＰＧとしてＲＯＭで出ていたゲームの事です。画面が妙に暗かったのを憶えてますよ。その新作がＣＤになって出たと言うわけですわ。

その「II」の方ですが、5人プレイが出来て、戦士やシーフなどのキャラ特性があり、画面は暗いという風に、ゲームの基本部分はあまり変っていません。ただ、親切というか、易しくなったので、プレイしやすくはなっています。前作は、1人でやるとレベルアップが非常にしんどかったですからねえ。ライフも、死神とポーカーやってかせぐ事ができるようになりました。これはとっても良いですよ。あとは、ＣＤになったのでストーリーらしき物がはっきりと出ています。良いものは変更せずとも良いと言う事ですかね。7

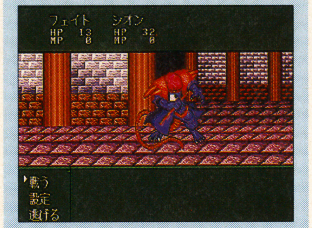
天使の詩II ～堕天使の選択～

RIOT日本テレネット／3月26日発売／¥7800■メディア：SCD－ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：80%■バックアップ：あり■1P専用

一昨年リリースされたRIOTのＲＰＧ『天使の詩』の続編。キャラクターデザインは前回の富士宏氏から変って、『ロードス島戦記』などでおなじみの結城信輝氏が担当。世界設定や人物などは一新されている。



↑ビジュアルシーンのイメージは前作とは違い、シリアス調になってる



↑戦闘シーンとかゲームのメイン部分はまったく変化なし。寒い時代だ

リリカルな物語が好きな人ならいいんじゃない？

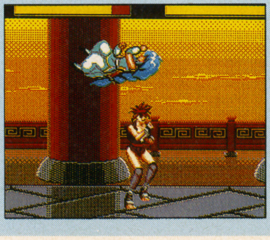
最近、ある程度のソフトが出ると決まったように「II」モノとかの続編がリリースされます。まあ、その作品のファンにとっては嬉しい事なんでしょうけど、その分、目新さのある作品が出にくくなってますよね。

それはさておき、この『天使の詩II』ですが、前作はケルト神話時代の世界を舞台にしたリリカルなＲＰＧでした。今回の『II』もその辺の路線を狙っているらしいのですが、冒頭でも書いたとおりキャラデザインが変ってしまっている事や、世界設定が良くも悪くも普通のファンタジーになってしまっているせいか、前作の最大の魅力だったあの世界観が失われてしまっているような気がして…まあキャラとかはそれなりにカッコイイから「これはこういうＲＰＧなんだっ」って割りきってしまえばいいんでしょうけど。プレイ後の評価は来月にいたします。

パソコンで格闘ゲームを！

昨年は格闘ゲームが非常に盛り上がりましたね。ウチの会社でも『ストII』に燃えるやつらが結構いたんですわ。んで、98ではちゃんとした格闘ゲームがないという話がでて、んじゃバリバリなのを作ってみるべえ、という事で作ったのが、『クイーン・オブ・デュエリスト』というパソゲーなのです。ほとんど宣伝ですが、格闘ゲームを作るにあたっての話なんぞをしてみようかと思います。

98は、それ自体がアクションに向いてない機種なので、速度的に問題があるのでは？　と思いましたが、400ラインの画面を200ラインにしたりして、ほぼ問題ないという事になりました。次は声。これも、前から制作依頼していたＰＣＭ出力がうまく使えたので問題なし。一番困ったのが、動きのパターンと思考ルーチンでした。なめらかにすべての動きをつながなければならないし、デッサンは狂っちゃいけないし、そんなのが100枚以上あるわで、とっても手間がかかりました。でも、絵が出来てプログラムも問題なければほぼ完成したも同然です、あとは敵の思考ルーチン作りさえ片付ければおしまいだあ。と思ったら、これもまた大変な作業だったのですよ。プレイヤーの状態からランダムで行動決定するわけですが、それが各レベル事に100以上あるわけです。仮に100として、8レベルの6人ですから4800種類！　ようやるわあ。そんなこんなで、見事に出来上がりました。98の他にも、TOWNSやＸ68にも移植予定あり。よろしくね。



←で、コレがその画面。私からもヨロシク（担）

MD

メカドライブ用ソフト

3月は決算期。どこもいっぱい発売してくる

なぜ3月にソフトの発売本数が増えるか。それは決算期だから。3月中に発売しないと、売り上げのノルマが達成できないのだ。ソフト商売するもたいへんなこった。

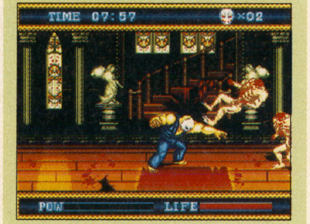
●成沢大輔
すっかり家中カメだらけになってしまった。放し飼いのリクガメが7頭。ケージに入れているリクガメが3頭。水のカメが9頭。全部で19頭もいる。こんな話をNIFTYのペットフォーラムでしているので、興味のある人は見に来てちょ。本名で書きこんでるんでよろしく。

点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ
⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

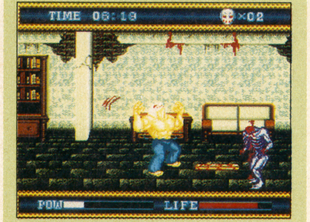
スプラッターハウス PART 3

ナムコ／3月19日発売／¥6800
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

ナムコの人気アクションシリーズの最新作。パート2に続き、パート3もメガドライブオリジナル。画面に奥行きが出るなど、格闘アクション性が強くなった。各ステージのクリアタイムにより、物語が変化する。



↑ジャブからアッパー、投げ技などの攻撃ができるようになった



↑パワーをためると変身ができ、強力な攻撃を繰り出せる

格闘アクション化も善し悪しがはっきり

『スプラッターハウス』もオリジナルで3作目までくるとは思いもよらなかった。根強い人気があるのか、はたまたネタ切れなのかはわからないけど……。

しかしこの新作、すっかり形態は格闘アクションである。主人公リックはほとんど素手での戦闘だし、敵も耐久力があり、何回も攻撃しないと倒せない。しかもマップは立体的につながり、制限時間内にボスを倒さないと、どんどん悪い方向に話が進んでいってしまう。

従来の『スプラッターハウス』とは一線を画す内容になっていることだけは間違いないといえよう。

ゲームとしては充分楽しめる内容で、しかるべきレベルにはある。

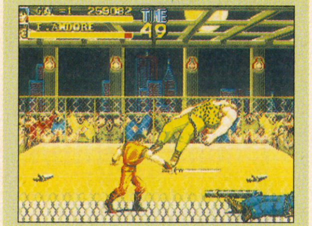
ただ、第1作にあったホラー映画の勘どころをつかんでいたようなニュアンスは見当たらない。それが寂しくもある。

⑦

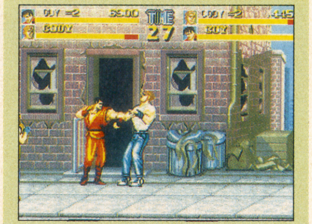
ファイナルファイトCD

セガ／3月19日発売／¥8800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：80%■コンティニュー：あり■2P同時可

カプコンの業務用から移植された横スクロール格闘アクション。スーパーファミコンにも移植されているが、こちらは最初から3人のキャラクターが用意されている。もちろん2人同時プレイも可能だ。



↑選べるキャラクターは3人。武器も3種類あり、各自得意な武器がある



↑2人同時プレイの最中、仲間に対して攻撃をすることができる

かなり拍子抜けがっくりの出来栄え

メガCDで『ファイナルファイト』が遊べる！　しかもちゃんとガイが最初から加わって。

セガファンにとっては朗報であろうし、実際私もそれなりの期待はかけていた。スーパーファミコン版の爽快感がメガCDでも、と思っていたし。

しかし、プレイした印象は「スーパーファミコン版があれば不要かな」というところに落ち着いてしまった。はっきりいって、スーパーファミコン版や業務用の爽快感は、ほとんど再現されていないに等しい。

自キャラのアクション、敵の動き、当たり判定など、すべての面においてスケールが小さくなった印象で、こじんまりとしたプレイ感しか伝わってこないのだ。情けないぐらいに。

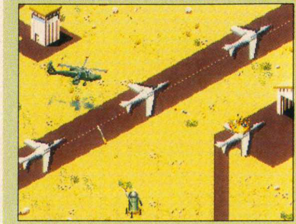
BGMも音色がきれいなだけ。これが『ファイナルファイト』とは納得がいかない。

⑤

デザートストライク 湾岸作戦

EAビクター／3月5日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

湾岸戦争を素材にしたアクションゲーム。ジェネシス版からの移植。戦闘ヘリ・アパッチを操作し、ステージごとに決められた施設の破壊や捕虜の救出を行っていく。燃料弾薬に限りがあり、戦略性が要求される。



↑アパッチの武器はバルカン砲、ロケット砲、ミサイルの3種類

↑捕虜を救い出せば、このように燃料の補給ができるようになる

割と着眼点はいいが難易度がむちゃくちゃ高い

第一印象は、いかにもアメリカで作られたソフトだってこと。フィールドは斜めの視点であり、その中にある作戦目的物を順番に破壊していくことが進行手順になっている。途中で捕虜を助けたり、燃料を補給するなどの要素もあったりして、全体的にパソコンゲームのような構造になっている。

これがシンプルに面白いならば何の問題もないけど、随所に難点が見えていて、プレイするにはちょっと厳しいように思える。

まず爽快感が薄く、難易度がやけに高い。とにかく敵の攻撃が正確でちょっともたついているだけですぐにやられてしまう。最初からこれだから、プレイしているほうはたまらない。操作性も洗練されているとは言いがたい。

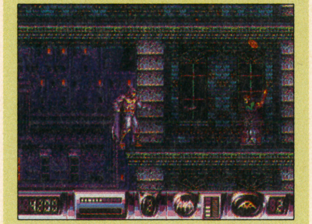
日本のユーザーが受け入れるにはつらいものがある。

④

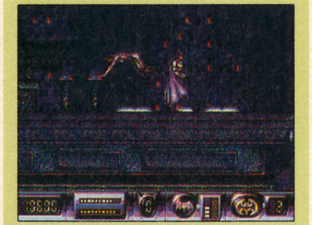
バットマンリターンズ

セガ／2月19日発売／¥6800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

昨年公開された同名映画をゲーム化。メガドライブオリジナルのアクション。プレイヤーはバットマンとなり、悪の帝王ペンギンを倒すことが目的。各種のアイテムを取ることにより多彩な攻撃ができる。



↑ブーメランは遠距離の敵に攻撃できるが、数に限りがある



↑キャットウーマンは、ムチとバク転キックを使う強敵だ

日本ではウケないのは映画もゲームも同じ?

以前サン電子が発売した『バットマン』は、粗削りながらアクションとしての魅力にあふれ、そこそこ遊べるゲームであった。動きも滑らかだったし、何よりバットマンらしい動きがきれいだった。

似たような期待をこの『バットマンリターンズ』にも持っていたんだけど、残念ながら相手にならないようである。

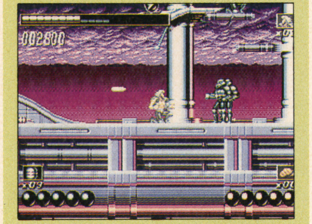
アバウト、あるいはおおざっぱ。とにかくこの一言につきる。敵のアルゴリズムは主人公いじめのためだけにしか存在しない。これにめげた。今時の日本で発売されるべきゲームとは思えないのだ。我慢して進めても、ボスの当たり判定は妙だし、マップのデザインも意地悪い。面白いアイデアのマップもあるが、結局敵が意地悪いから魅力も半減する。

安易なアメリカ産ゲームの悪い典型例だ。 **4**

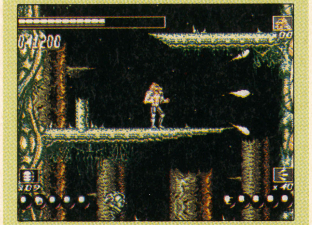
ウルフチャイルド

ビクター音産／3月19日発売／¥8800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

イギリスのコアデザイン社が開発した横スクロール型のアクションゲーム。テロ組織によって、殺された家族の復讐が目的だ。主人公はアイテムを集めると狼男に変身し、超能力ショットが撃てるようになる。



↑銃で攻撃してくるテロリスト。狼男になる前には素手で倒すしかない



↑ショットは全部で8種類。これは3方向に発射できるタイプだ

懐かしい香りさえするアスレチックアクション

どうもですねえ、外国産のアクションゲームの秀作にぶち当たるってのは難しいようで、これまでホンの少ししか見たことがないような気がする。どれもこれも独自の雰囲気があって、ぱっと見はいいけど、おおざっぱな作りであることが圧倒的に多い。世界に名だたるマリオをもっとも最初に遊んだユーザー相手では通用しないゲームばかりなのだ。

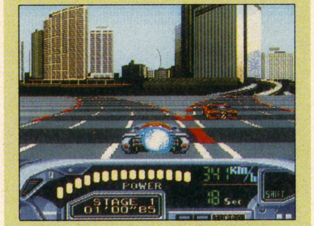
この『ウルフチャイルド』もまったく同じパターンだ。グラフィックが醸し出す雰囲気は秀逸なのに、中心部であるアクションのシステムがいかにもアバウトで、かなりもったいない感じ。ちょっとアルゴリズムを手直しすれば、がらっといいゲームになるはずなのにと考えてしまう。

そろそろ単純な移植をやめて、日本で手直ししたものを発売というようにしないと、ますますユーザーが離れるだけと思うのだが。 **5**

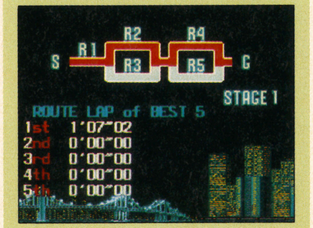
OUTRUN2019

シムス／3月26日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

『ジャンカーズハイ』から改題。メガドライブ版『アウトラン』の開発スタッフが製作した3Dドライブゲーム。コースデザインなどに『アウトラン』の手法が取り入れられているが、内容は完全なオリジナルだ。



↑ロケットターボは、アクセルさえ押していれば自動的に点火される



↑各ステージ完走後、自分の進んだコースとタイムが表示される

努力は見えるけど成功したとはなあ

上の見出しの通り、努力も見られるし、随所に光る工夫がある。これは間違いない。だのに単調な印象しか残らないのだ。

私はメガドライブ版の『アウトラン』をさして高く評価しないが、それにしても『アウトラン』の方がまだ緊張感が高かったように思う。

その理由をいろいろと考えてみたんだけど、やはりアバウトなゲーム性ってことになるのだろう。

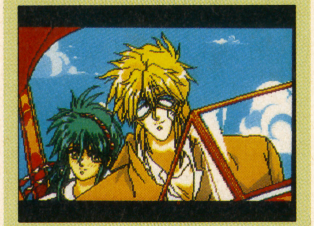
コース自体はテクニカルに作ってあったり、アップダウンも設定されていて、それなりによくはできている。だが、その割にグラフィックやBGMがチープだし、操作感もかなりぬるい。

してみるとこのゲーム、メガドライブ向きじゃなかったのかとも思う。スーパーファミコンならもっと大胆なゲームに仕上げられたのでは……残念だ。 **5**

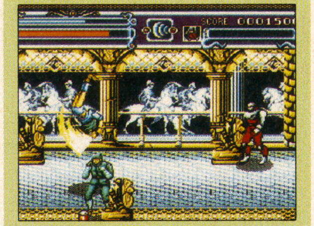
アネット再び

ウルフ・チーム／3月19日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：70%■コンティニュー：あり■1P専用

メガドライブオリジナルの横スクロール格闘調アクション。『エル・ヴィイエント』のアネットが、主人公として再び登場する。時間が経過するとゲージが上がり、強力な魔法が使えるシステムが加わった。



↑メガCDになった分だけ、どかーんとアニメーションが増えた



↑ボタンの組み合わせにより、飛び蹴りや前転切りなどができる

ギャルゲー十格闘の売れ筋合体ゲームである

今月はウルフチームのソフトが2作あるが、いずれも未完成の状態だ。よって評価点は差し控える。

まあ、何と申しましょうか。この手のゲームと言えばウルフチームかRIOT……というぐらい印象がはっきりしちゃっているわけで、『アネット再び』もご多分に漏れず、ってな感じ。流行っぽい絵だけど、いい加減食傷ぎみなのは否めないし、だいたいお上手ではない。それが売れ筋なのは認めるけどね。

しかしアクション自体は徐々にではあるが進歩がうかがえる。これとてありきたりなのは変わらないけど、同タイプの『ヴァリス』あたりとは比較にならないほど遊べる。

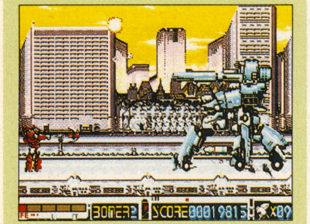
結論。アネットが好きで好きで好きで好きでたまらない人はどうぞ。私はアネットはどうでもいいし、このタイプのアクションに飽きてるので興味ないけど。 **—**

デバステイター

ウルフ・チーム／3月12日発売／¥7800 ■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：70%■コンティニュー：あり■1P専用

同名のビデオアニメを素材にした横スクロールロボット物アクション。アニメからの取りこみグラフィックを多用し、ステージ間で展開する。アクションはごくオーソドックスなシステムである。

↑オープニング以外にも、アニメの取りこみグラフィックが随所に流れる



↑サブウェポンのボンバーは空中で一度分裂し、地上で爆発する

アニメとのギャップは何で埋めればいいのだろうか

これも未完成のROMが来たので、評価は控える。BGM、敵の配置について変更があるようだ。

まずデモのアニメシーンについてだが、これはまずまずのクオリティだ。さすがに『タイムギャル』などで経験を積んできただけあって、取りこみと言えども、それなりに美しい。動きもはしょられておらず、よくがんばっているのは間違いない。

となると問題はアクションの方か。せっかくアニメーションがいいのに、ちょっと情けないのである。

マップもアクション自体もすでにどこかで見たことがあるようなデザインで、新味がまったくといっていいほどない。バランス調整前のROMとはいえ、システム面では見るべきものがまったくなく、きっちり完成されたとしても、大きな期待を抱かせるには至らない。

やっぱりか、ということかな。

—

Jリーグ チャンピオンサッカー

ゲームアーツ／2月26日発売／¥7800 ■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦可（8P参加可）

Jリーグの選手がすべて実名で登場するサッカーゲーム。フィールドを斜め上から見下ろし、キーパーが自動的にゴールを守るシステム。1年間のシーズンを通して戦うJリーグモードは、8人まで参加できる。

↑読売ヴェルディーの三浦知良選手は、やはり攻撃の要である

↑フォーメーションの選択などもあり、作戦が細かく決められる

何だか懐かしい香り漂うシステムのサッカーだ

スーパーファミコンには『スーパーフォーメーションサッカー』という名作のサッカーゲームがあるが、メガドライブにはこれまでそうしたソフトはない。現在のJリーグブームからして、いずれ誕生することにはなるだろうが、残念ながら『Jリーグチャンピオンサッカー』ではなかったようだ。

決して遊べないほどの出来ということはない。4年ぐらい前のサッカーゲームはこんな感じだったし、その当時にプレイすればものすごく面白く思えたはずだ。

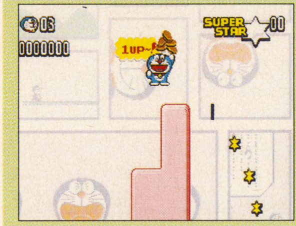
これもサッカーのスピード感やダイナミックさに欠け、ちまちまと画面内を選手が動き回っているだけ。テレビからも伝わるサッカーの凄まじさは微塵も感じられない。テクニカルではあるが、サッカーのそれではない。もう一皮むける必要がありそうだ。

5

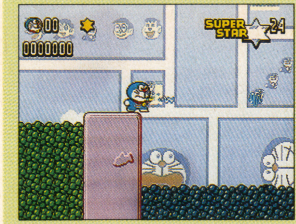
ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

セガ／3月26日発売／¥6800（文具セット付）■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

『ドラえもん』はさまざまな機種の素材として使われているが、この作品はメガドライブのオリジナル。横スクロールアクションで、ビームで動けない敵を投げつけて攻撃する。子ども向けの難易設定になっている。



↑ドラヤキを取ると1UP。コピーロボットは分身アイテムだ



↑いかにも「ドラえもん」らしいグラフィックだ。色の質は高い

子ども向けってかえって難しいのではないか？

こうした子ども向け（それも就学年齢あたりの）のゲームの評価はかなり難しい。通常、私たちがプレイして楽しめる文脈でゲームが作られていないからだ。

ただ、子ども向けだから手を抜いていいということはなく、むしろ子ども向けだからこそしっかり作られなくてはならない、と思っている。ただでさえ情報とモノがあふれている今、子どもたちの見る目は大人以上にシビアだし、敏感だからだ。

そうやって考えていくと、どうもこの『ドラえもん〜』は役不足である。グラフィックは美しく、見た目の印象はいいが、マップデザインやアクションシステムが稚拙で、しかもいやらしい。ひと昔前のアクションゲーム的で、泥臭い香りが漂ってくるのだ。

せっかくの素材なんだからもっとていねいさがほしい。

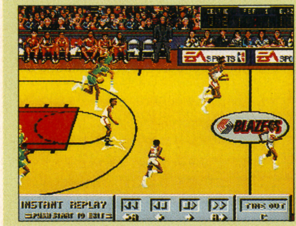
4

NBAプロバスケットボール ブルズvsレイカーズ

EAビクター／4月2日発売／¥8900 ■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦・協力可

ジェネシスから移植されたバスケットボールゲーム。アメリカプロバスケットリーグNBAの16チームが登場し、チームと選手は実名である。操作は誰にでもわかりやすいように大幅に簡略化されている。

↑こんな場所からシュートすることもできる。ただし入りにくいことは確か



↑リプレイ機能が付いており、＋ボタンの左右で早送り、巻戻しができる

NBAの実名選手が登場することだけがウリか

例えば衛生放送でNBAの中継を見ていると、そのスピード感に圧倒されてしまうことがしばしばある。さすがはアメリカだな、と感心させられるんだけど、改めてバスケットの魅力ってのが、ダイナミックさにあることを教えられるのだ。

そうした観点でこのゲームをプレイすると、残念ながら迫力不足としか言いようがない。

スピード感を演出する最大のポイントは選手の動きにある。これがスムースでなくては、バスケットのゲームとして物足りなくなってしまう。これがぎくしゃくしちゃっているのだ。だからかったるくなってしまう。

結局それがすべてで、せっかく用意されているリプレイモードも今一つ迫力不足で、使う気になれない。

今流行っているからといっても、肝心のゲームがこれでは逆効果のように思うのだが。

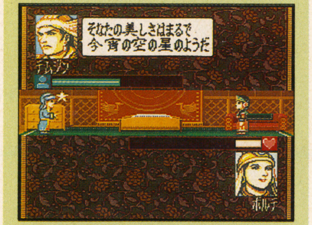
4

©藤子・小学館・テレビ朝日．©1993SEGA

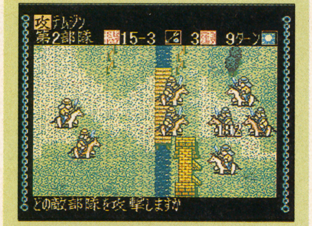
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

光栄／3月25日発売／¥11800
■容量：10M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

歴史物には定評のある光栄の作品。モンゴルを舞台に、チンギス・ハーンの活躍を描くシミュレーションゲームだ。特徴的なのはオルドのコマンドで、ここで后の愛を得られると、子供をもうけることができる。



↑恥ずかしがってはいけない。オルドでは情熱的なセリフで后の心をつかめ


↑戦場で部隊が隣接すると戦闘画面になる。弓矢部隊は後方に配置しよう

今月はさらにもう一本登場の光栄歴史SLG

しかし光栄、発売ペースが異様に早い。1本1本の値段が高いだけに、買いたくても買い切れないユーザーがけっこういそうな気がするのだが。ついでにプレイしたくても時間もない。困ったもんだ。

さて、この元朝秘史だが、コマンド体系なんかは割とすっきりしてる。『三国志』や『提督の決断』あたりにくらべると初心者でも入りやすい。ただ、アイコンがわかりにくいので、やっぱりマニュアルは必要だけど。

戦闘の長さは気になった。部隊の数が多いといつまでたっても終わらない。基本システムがすっきりしてる分、戦闘に力を入れたというところだろうが、ちょっと凝りすぎ。

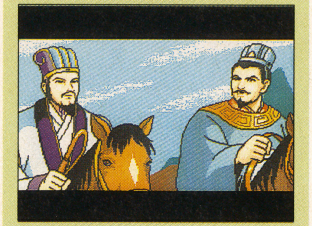
あと、オルドは真面目に作ってあるんだかおちゃらけてるんだか、イマイチわからない。エッチさはこのくらいが限度だろうが、少し雰囲気が欲しい。（塩田信之） 5

三國志III（メガCD版）

光栄／3月27日発売／¥14800
■メディア：CD−ROM■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■8P同時可

パソコンから移植された歴史シミュレーション。ゲームシステムはメガドライブ版で発売されているものと同じ。アニメーションで歴史のバックボーンが説明され、BGMも生音源が使用されている。

↑シナリオは全部で7つ。どのシナリオでも新君主で参加することができる


↑プレイ開始後、アニメーションが流れる。シナリオによって変化する

メガCD版のメリットはどこにある？

メガCD版とカートリッジ版の違いは、まあほとんどないといっていい。アニメが充実したり、しゃべるようになったが、ゲームそのものに変わりはない。光栄のゲームはそういった要素に左右されるようなシステムじゃないしね。システムがおもしろいからこそのゲームで、別に派手な演出は必要ない。……うがった解釈をすれば、旧態依然のシステムを糊塗するためにデモなどを導入したとも考えられる。なおアニメシーンは、読み込みがけっこう多い。

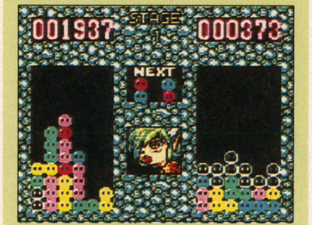
おまけの部将のデータベース機能はよかった。ゲーム中に使えないのがナンだが、CDらしい機能拡張だ。どうせならこれを全部しゃべるようにして、三国志データベースにしちゃった方が……。しかし、CDなのにカートリッジと同じ値段というのは納得できん。評価もできん。なぜなんだー。（塩田信之） 5

GAME GEAR

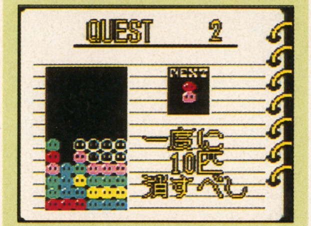
ぷよぷよ

セガ／3月19日発売／¥3500
■容量：2M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P通信対戦可

メガドライブでも発売された、落ちモノアクションパズル。色を合わせてブロックを消すだけでなく、コンピュータの担当する対戦相手をミスさせて、手詰まりにさせないと次のステージに進めない。



↑"ぷよ"を連続して消せば、相手に"おじゃまぷよ"を送ることができる



↑なぞなぞモードは、指定された条件を満たさなければならない

やや見づらいがまずまず合格点の出来

何でもメガドライブ版の『ぷよぷよ』は、初期発売分を完売してしまったとか。スーパーファミコンの『テトリス2』といい、よくできた落ちモノパズルゲームは根強い人気があるようだ。

さて、ゲームギアにも登場することになった『ぷよぷよ』だが、これはこれで実にしっかり作ってある。メガドライブ版に見られた派手な演出（音声など）はないが、元のゲームはきっちり移植されているし、画面も見やすい。

やや操作が硬いような気がするが、それも許容範囲のうちだろう。

ここのところ、ゲームギアには1人プレイでそこそこ遊べるゲームはあっても、2人用は今一つだっただけに、『ぷよぷよ』の登場は朗報である。

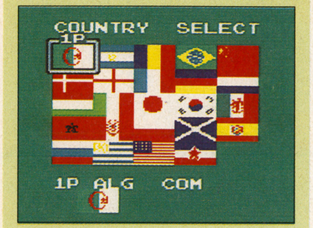
これなら安心してお勧めすることができよう。 7

GAME GEAR

Kick & Rush

シムス／5月発売予定／¥4500
■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：90%■バックアップ：パスワード■2P通信対戦可

ゲームギアオリジナルのサッカーゲーム。選手のポジション変更、フォーメーション選択など、細かな設定ができるのが特徴。ゴールキーパーの守りは、コンピュータが自動的に担当するシステム。



↑チーム数は全24ヵ国。ユニホームの色が自分で決められる

↑ゴールそばに来ると効果音が鳴り、シュート可能なことを教えてくれる

ゲームギアにしてはスピード感抜群

今月はくしくもサッカーゲームが2作あるが、スピード感という点においてはこの『キック＆ラッシュ』の方が『Jリーグ〜』をしのぐ。スクロールスピードはもとより、選手が走っている感覚が伝わってくるのだ。まずこの点に感心した。

ただそうしたスピード感は、一つ間違えればおおざっぱな操作性に結びついてしまう。往々にしてよくあることなのだが、このゲームにもやはりある。ことに「✚ボタンを入力した方向にボールが飛んでいく」システムのため、増幅されてしまうのだ。だがそれもやりこんでくるうちにすぐ解消される次元なのだが。

慣れると大味になってしまうゲームであるが、へたにスピード感を殺したゲームよりははるかにマシ。今月の2作中ではこちらの方を私は支持する。とにかくきびきびした動きは快感でさえある。 7

GB

ゲームボーイ用ソフト

幅広いジャンルから登場するソフトは内容を伴うか!?

あらゆるジャンルのソフトが揃った今回のGB。RPG代表の『モンスターメーカー2』、アクション代表『アウトバースト』など、完成度が気になる。それではレビューしましょう。

●清野義孝
部屋の改装に伴い、一切の荷物を整理。いろいろな物を片付けていると、小学、中学それぞれの文集が出てきた。懐かしさに中を見てみたが、内容は全く覚えていなかった。でもそのときにも自分は存在していたわけで、一生懸命だったことが確認できた。時の流れを感じた一時だった。おっとジジくさいぜ。

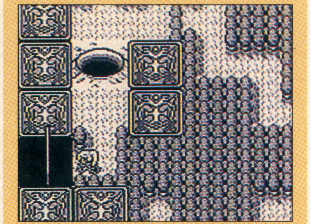
点数評価
⑩最高
⑨すごくよい
⑧とてもよい
⑦よい
⑥まあまあ
⑤ふつう
④もう少し
③がんばれ
②もっとがんばれ
①問題外

モンスターメーカー2

ソフエル／3月19日発売／¥4980※
■容量：2M+64K■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

おなじみ人気カードゲームの第2弾。今回は大陸に降り注いだ彗星を取り巻いて物語が進行。プレイヤーはベング城に住むお姫様を操り、まずはダンシネインの森へ落ちた彗星を探りにいくのが目的だ。

↑主人公はウルフレンド大陸にあるベング城のお姫様。ちょっとかわいい



↑イベントのある場所では、カードをめくって進む。もちろん敵も出るぞ／

丁寧さは感じるがバランス設定が悪い

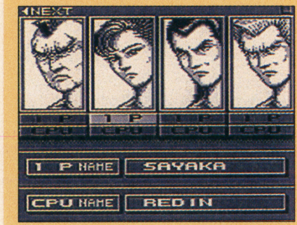
オープニングからして意気込みを感じる。『FF』調とでも言えばピッタリとくるかも知れない。そう、ゲームの世界観というか、壮大な物語を予感させる"雰囲気"がとてもいいんだ。グラフィックの表現の仕方、サウンドの流し方などなど、ありきたりのRPGのオープニングとは一味も二味も違うぞ。

肝心な中身もかなりの出来。グラフィックを始め、設定の細かさや演出など、さすが／ と思わせる箇所が随所に見られた。ただ、難易度設定がなされていないのには閉口。特にスタートしてからスグは、とにかく装備を整えてもアッと言う間にやられてしまう。相棒が一人ついているので、なんとか先には進めるけど、主人公はいつも死んでる。根本的に無謀なのかも知れないが、それにしてもよく死んだね。それだけにお金が貯まらず大変だった。 8

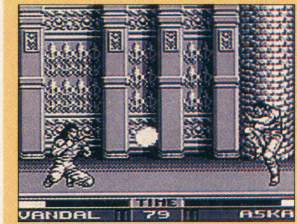
アウトバースト

コナミ／3月26日発売／¥4000
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■2P対戦可

コナミが贈る本格格闘アクション。全部で7人のキャラクターが"地極光昇脚"や"天星波"などの必殺技を駆使してバトルする。モードは1プレイ、バーサス、ストーリーの3つあり、いずれも勝つことが目的だ。



↑キャラは全部で7人。野郎6人と美女1人の典型的なメンバーと言えよう



↑格闘戦士が技を繰り出す／ ほとんどの必殺技は同じコマンドで出せる／

亜流に見えてしまうがコナミらしさがうかがえる

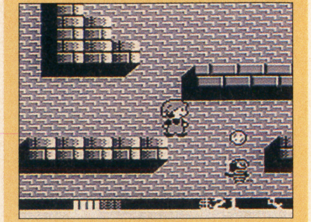
動きがいい／ テンポがいい／ 技が出しやすい／ と、3拍子揃った格闘ゲームだ。おまけにゲームバランスも調整されていて、とてもやりやすかった。"怒りの激発"をイメージして作り上げたという、なんだかよくわからないけど凄そうな感じも、なかなかどうして、ゲームをプレイすると納得できてしまう。さすがコナミって感じ。

みなさんは真っ先にあのゲームを連想するかも知れない。ゲームがゲームだけに、それはしょうがないことだ。でも『アウトバースト』は、亜流が亜流で終わってない。しっかりコナミらしさを加え、よりリアルで楽しい格闘ゲームに仕上げようとしているのがわかるぞ。必殺技関係はどうしてもあのゲームと似てしまっているけど、動きが遅くならない点を考えると、こっちの方が遊びやすいかも。 8

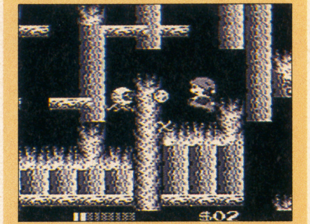
ミロンの迷宮組曲

ハドソン／3月26日発売／¥3800※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

'86年にファミコンで発売された、同社ソフトのリメイク版。主人公ミロンの武器"魔法のバブル"で敵を倒しながら、アイテムを集めていく。タイトル通り入り組んだ部屋を回る、かわいらしい雰囲気のするゲームだ。



↑ミロンの武器は魔法のバブルのみ。泡の力で敵キャラをやっつけるんだ



↑先に進めば、火で覆われた場所にも出てくる。この先には何があるのか!?

手直しされた形跡がないのに面白いのはすごい／

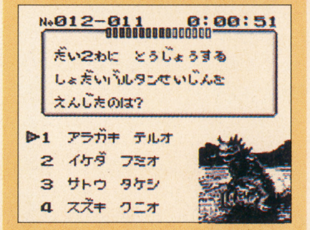
約7年前に発売された、ハドソン13本めのファミコンソフトのリメイク版。ただリメイクといっても直された部分はほとんど見あたらない。あるとすれば、パスワードが付いたところぐらいじゃないのかなあ。でも、熱中できる。やっぱり完成度の高いゲームは違うね。

決して出来のいいゲームじゃない。理不尽な隠しアイテムや隠し扉、先へ進めなくなってしまう不親切さなど、当時から変わらないものもある。でも熱中できる。本当によく出来ている。内容も単に各部屋に侵入し、敵を倒しながらアイテムを入手、魔王を倒すだけのアクションゲームだ。しかしその過程が楽しめるんだ。隠し扉を捜し出すアドベンチャー要素、敵をバブルで倒すシューティング要素など、実に爽快にプレイできる。う〜ん、昔良き時代のソフトを改めて実感したぞ。 7

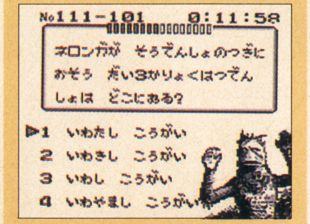
カルトマスター

バンダイ／3月12日発売／¥3800(予)
■容量：2M■ジャンル：クイズ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

『ウルトラマン』にテーマをしぼったカルトクイズ。TVシリーズのストーリー・怪獣から、用いられた特撮にいたるまで多彩な問題が用意されている。ひたすら解答し続けるカルトキングモードの他に、対戦も搭載。



↑ぬいぐるみの中に入ってた人なんて、覚えている人がいるほうが不思議だ



↑カルトキングモードは1ステージ150問。うんざりするほど問題が出てくる

『ウルトラ』おたくを養成することができるか？

「ウルトラマンシリーズの初回放映を見た世代」をターゲットにしているそうだが、答えを間違えても正解を教えてもらえるから誰でもチャレンジできる。問題の内容は「こんな細かいこと誰が覚えてるんだ」といわれそうなレベル。解答を記録しておけば、初心者もウルトラマンのカルトキングになれるかもしれない。世界初のGB1台での2人対戦（一人が✚キー、もう一人がA・Bボタンを使う）もウリだけど、これは男同士でやらない方がいい。近眼だとほっぺたがくっついちゃうぞ。ゲーム性は皆無だが、とにかく後から後から出てくるカルト問題には圧倒される。ただしアドベンチャーモードは×。問題のダブリが多すぎるのだ。TV版の記憶をよみがえらせながら、ひたすらカルトキングを目指すストイックな特撮マニア向き。

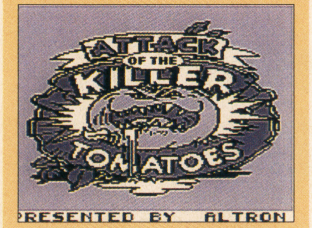
（以降文責　神子島整）

7

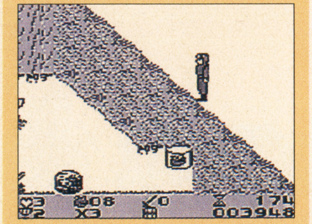
キラートマト

アルトロン／3月12日発売／¥4500※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

カルト的人気を持つC級ホラー・コメディー映画のゲーム化。街を襲う人食いトマト軍団を相手に、キックとアイテムを駆使して戦う。チェリートマトを集めると1UPするなど、全体にトマトにこだわった演出だ。



↑タイトルで映画のテーマ曲が流れる。ファンなら歌うべきだが歌詞を忘れた



↑ステージのどこかにあるトマトジュースを取らないと、クリアできない

大まじめにバカをやらなきゃ客にはウケない

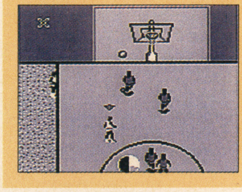
こんなに大きく取り上げなくてもいいんじゃないの、という意見もあるが、なにせ元ネタがあの『アタック・オブ・ザ・キラー・トマト』。故北枕獏先生も激賞のハチャメチャスプラッター・コメディー(？)で、かくいう私もファンなのだ。普通のホラー映画の怪物を巨大トマトに置き換えた話なんだけど、設定にまるで脈絡がない。それでも大笑いできるのは、ムチャクチャなストーリーを全員大マジで熱演しているからだ。で、ソフトのほうはというと、操作に多少クセはあるものの内容的にはフツーのアクション。あの怪作をゲーム化するなら、もっともっととんでもないものにしてほしかった。もとがパロディーなんだから、既製のアクションゲームを笑い飛ばすぐらいのぶっとんだ作品にしないとファンは納得せんぞ。まぁ、ファンといっても少数だけどね。

5

GBバスケットボール

イマジニア／3月19日発売／¥3900※
■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

見下ろし画面のバスケットゲーム。イギリスのアンコ社製GBソフトを改名して国内発売したソフト。



←細かく描いてあるが、液晶表示では見えにくい

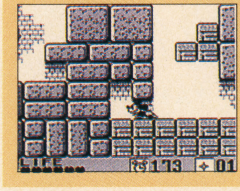
うーん、キャラが小さい……。実戦に近づけるために画面の縮尺を大きくしたんだと思うが、選手が人間に見えないのがツライ。バスケの魅力は激しいボールの奪い合いにあるのだから、もう少しキャラを大きくして動きをリアルに見せるべきではなかろうか。いくらゲームボーイでも、この画面では淋しすぎる。ダンクシュートのクローズアップはカッコいいのに惜しいぞ。

3

ミッキーマウスⅣ

ケムコ／4月23日発売／¥3900
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

世界の人気者ミッキーマウスのGBソフト第4弾。ドリルでブロックを崩して進むパズル要素も備えている。



←ミッキーの表情がいろいろあってカワイイぞ

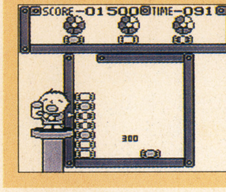
印象は「のんびりしたロードランナー」。敵はジャンプでかわせるし、狭い場所にももぐりこめるから逃げやすいのだ。肩ひじ張らずにプレイするのが正しい態度だろう。パスワードがステージごとにあるから気長にやればクリアできるぞ。パスワードは単純な英単語なので知っている英単語を適当に入力すると先のステージに行けたりするかもしれない。ただしいきなり広いステージに挑戦するととまどうかも。

6

サンリオカーニバル2

キャラクターソフト／3月発売／¥3296
■容量：512K■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P対戦可

サンリオキャラクターが出演するパズル。メインの『ドクターマリオ』風パズルとパネルパズルが遊べる。



←ダルマ落としの要領でキャンディーを揃える

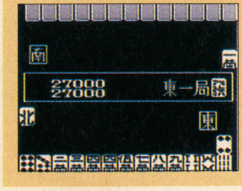
メインのパズルは、キャンディーの種類が見分けにくい点を除けばなかなか楽しい。ステージが進むと、けっこう先読みも必要になってくるぞ。対戦もそこそこ熱くなれるし、時間つぶしにはもってこいだ。個人的にいうと、一人プレイでパネルパズルを制限時間内に解くというのは苦しいかも。対戦の展開が目まぐるしいなどの問題もあるが、全体的に完成度は高い。

8

ダブル役満

バップ／3月19日発売／¥4500※
■容量：1M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■プレイ方法：2P対戦可

画面の見やすさを前面に打ちだした1人用麻雀。誰でもあがれるシンプルモードもあり、手軽に遊べる。



←ピンズは少々苦しいが、他の牌はかなり見やすい

COMが操る対戦相手の強さは、やや弱めといったところ。もっとも、たいして強くない私が偉そうなことはいえないが。シンプルモードなら、ウリのダブル役満（要するにとんでもなく高いあがり手）も作れるかも。デキは悪くないのだが、ネックになるのはGBの画面の狭さだ。牌を見やすく表示してはあるけれど、それでも小さい。ソーズの清一色なんか作ってると、小さな棒がいっぱい並んだ目が疲れる。

6

HIPPON SUPER!が贈るファンタジー・シリーズ最新刊!

ファイアーエムブレム

3月15日発売予定
島田ひろかず・著
定価800円

任天堂の人気シミュレーションRPGついにコミック化! ファンタジー・コミック界のヒーロー島田ひろかずが放つ、究極のゲーム・コミックここに登場!

真・女神転生 ファンブック

～CLUB邪教の館
4月上旬発売予定
成沢大輔・編
予価780円

全国のファンから寄せられた熱狂的投稿を集大成! さらに名物バーテンダーがあなたにだけ、そっと教える誰も知らなかった「真・女神転生」の隠された秘密!

華麗なる冒険の旅

コミック版・ウィザードリィ堂々完結!!

石垣環・著
最終シリーズ!!

外伝第3部 復讐鬼の城 全3巻

前編・定価980円

中編・定価980円

完結編・定価980円

イズモは城主コウリュウの異母兄コウエンによる叛乱の只中であった。コウエンを助ける魔導師ギルはルーシィディティをさらい、イズモ城中に拉致する。ショウたちは二手に分かれてイズモ城中へ乗り込む。そこで待つのはケイヒ、そしてサンザを狙う迷の忍者ザン・デンであった。全国のウィズファンを熱狂させたコミック版ウィズ外伝、ついに完結! 異形の者が巣喰うその城は、復讐の匂いに満ちていた。

外伝第2部 鳳凰の塔 全2巻

前編・定価900円

後編・定価980円

炎を裂き、風を斬り、氷雪を砕くといわれる魔剣「クサナギ」。力及ばぬ者がそれを手にした時、その者は滅びの道を歩む。その伝説の「クサナギ」が眠る禁断の聖地「鳳凰の塔」に潜入したショウたちの前に!? 外伝第2部ここに成る!

外伝第1部 ギルの迷宮

ホウライ国の若き侍ショウとリルミガンの姫将軍ルーシィディティの宿命の戦いが始まろうとした瞬間、2人の体は奇妙な迷宮へ転移させられた。邪法を用いこの世界の平衡を乱そうと企てる魔導師ギルを倒すために! ギルとの死闘が始まる。

定価900円

ウィザードリィ 全3巻

第1巻・邂逅編
定価906円

第2巻・死闘編
定価906円

第3巻・黎明編
定価900円

少年戦士リョウは、コンラッドの遺言に従ってトレボー領へと旅立つ。道中知りあったエルフの少女リリスとともにワードナの地下迷宮へと挑み、深部へと進んでいく。ワードナから魔除けを奪い返すために! すべてはここから始まった。ウィズコミックの原点がここに!!

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5

書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

Hot Game Review

Best choice for game players

↓編集部が注目する今号のソフト達

- **SFC**●スターフォックス/50
- **SFC**●シムアント/51
- **SFC**●アルバート オデッセイ/52
- **MD**●マジンサーガ/53
- ユーザーズアイ/54

The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT

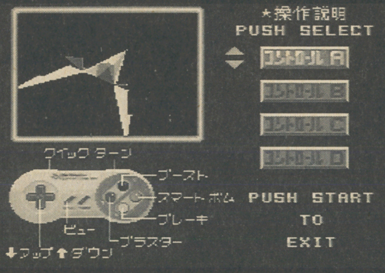
SFC…スーパーファミコン／**FC**…ファミコン／**PC**…PCエンジン／**MD**…メガドライブ／**GB**…ゲームボーイ／**GG**…ゲームギア／**NEO**…ネオ・ジオの略です。

スターフォックス

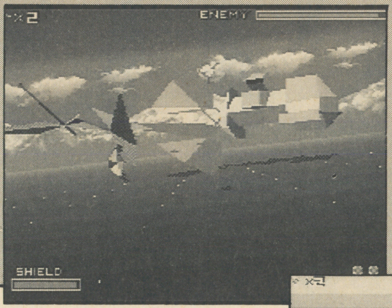
■任天堂■2月21日発売
■¥9800(税込み)

スーパーファミコン・ユーザーの期待を一身に集めている感のある『スターフォックス』。本誌がみなさんのお手元に届く頃には、すでに発売されているので、実際にプレイした人も多いことだろう。新開発された〝スーパーＦＸチップ〟は、ゲームをどのように変化させ、どこへ導いていこうとしているのか。『スターフォックス』には、その答えの一部が託されているのである。

佐久間亮介
映画『ドラキュラ』のせいもあってか、再び吸血鬼の魅力に取りつかれてしまった。まだ読んでいない吸血鬼小説もあるし、しばらくは幸せに暮らせそう。長らく絶版になっていたジョン・ソールの『殉教者聖ペテロの会』も復刻されたし、今年はいい年になりそうな予感。予感だけで終わったりして……。こわい。

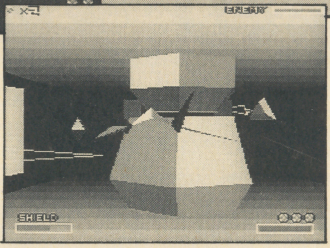


←自分の好きな操作系体をセレクト。左上の自機を見て、動きを確認しよう



- ●容量：8M
- ●ジャンル：シューティング
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：1P専用

←↓惑星と宇宙を舞台に、戦いは進んでいく。敵惑星ベノムを目指して、戦火の中を生き残るのだ。任天堂の創造した宇宙を体感しろ



立体空間はゲームを変えるか

『スターフォックス』で、どうしても真っ先に注目の的となるのが、ポリゴンなる技術の使用された画像処理であろう。現在のゲーム業界で試行錯誤の繰り返されている注目度の高い技術なのだから。

しかし、この技術を語ることが、そのまま『スターフォックス』を語ることにはなりえない。確かに、ポリゴン技術を扱ったゲームではあるが、これまでに存在したものたちとは根底に流れているものが違う。

ポリゴンという技術は、ハードの性能が問われるものである。性能の高いハードの上でならば、質の高い画像を容易に手に入れることができる。逆にコンシューマ機のような機械では、さまざまな制約が生まれてくるのである。これまで、ポリゴンを使用したゲームは、いくつか発売されている。が、それらをプレイしてみると、ある印象を受けずにはいられない。

それは――ポリゴンを使うことによって生じてくる制約に、ゲームを無理やり合わせてしまっている、ということだ。例えるならば、球体を四角い枠に押し込んでしまっているのだ。そのためにもともとの形が歪められ、ゲームのおもしろさが損なわれてしまっている。確かにゲームを制作する上で、ハードの制約に企画を合わさねばならないのは、当然である。どんな場合にしろ、定められた枠は存在するのである。――ただ、これまでのポリゴンを使用した作品たちからは、この枠が顕著にゲームに表われてしまっているのだ。

『スターフォックス』は、どうか。厳しい制約の中に、企画が無理やり押し込まれているだろうか。プレイしてみると、決してそんなことはないのがわかる。ストレートにおもしろさがプレイヤーに伝わってくるのだ。そう、本作を語るには、そこに凝縮された楽しさを語らなくてはならないのである。ポリゴン技術を導入したからこそ、楽しさが生まれている部分もある。が、終始、技術にばかり目を向けるのは、『スターフォックス』に対して失礼だ。

では、なぜ本作がポリゴン技術を導入したのか。目新しさか？　新開発されたスーパーＦＸチップの性能を披露するためか？　それは違う。空間を表現したいがために、導入に踏み切ったのではないか。でなければ、あえてデメリットの大きい技術を使用する必要はない。単なる3Dシューティングではないものを創りたいがため、なのだ。

新技術を導入したことによって得られた、〝空間〟。よく、ゲームをプレイしているときに、画面上のキャラに合わせて、身体が動いてしまうことがあるだろう。これが、空間を体感することなのだ。ゲームに慣れ親しんでしまうと、このようなことは起こらなくなってくる。だが、それでも『スターフォックス』をプレイしていると、ついつい身体が動いてしまうのである。既存の作品よりも、はるかに強力な空間が、存在しているのだ。

それは、適切な表現手段によって、空間が飾りつけられているからだ。数数の物体を表示し、これでもかと遠近感をプレイヤーに意識させる。ゲーム中に視点を移動させ、画面の中に表現された世界を、違う角度から見せる。空間を、画面に表現された世界を感じさせることができれば、ユーザーに楽しさを伝えるための下準備は整ったも同然。あとは、いかに楽しんでもらえる要素を、作品内に盛り込むか、だ。

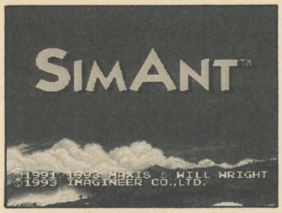
ゲーム構成は、任天堂作品の例に洩れず、サービス精神豊か。その点に関する心配は、まったくの無用なのだ。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

ポリゴン技術とは、平面によって物体を表現する手法である。そのため、細かな書き込みを行うのは難しい。本作も、主要なキャラクターは平面によって構成されている。しかし、だからといってグラフィックに対して低い評価をするのは、間違い。本来、ゲームとはプレイヤーの想像力が必要とされるもの。実写に取り込みされた画像よりも、はるかにこちらのほうが、ゲームらしい。実写動画ならば、ＴＶや映画のほうが優れたものを表現することができるんだし、ね。コンピュータならではの画面だ。
(投入時間／25時間)

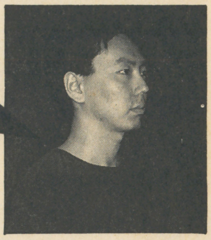
©1993 NINTENDO



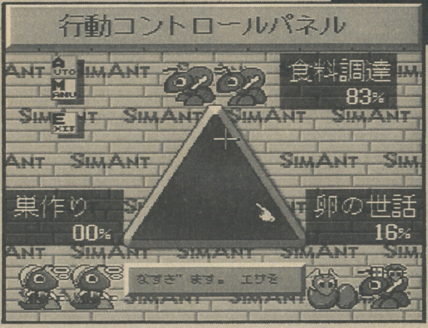
■イマジニア■発売中
■¥12800(税抜き)

シムアント

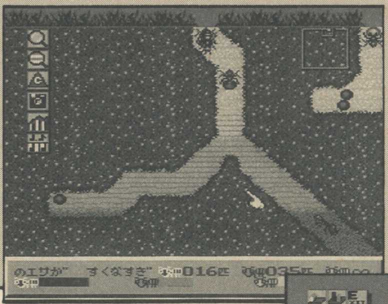
マクシス社のパソコンSLGをアレンジしたバージョン。『シムシティー』『シムアース』と続いた「シム」シリーズで、「次は何だ?」「シム宇宙か?ガハハ」と人をワクワクさせておいて「アント」と繰り出して万民をひっくり返らせた軸足払いソフト。そういう発想が好きという人で「虫」がイヤでない人にはぜひおすすめしたい。SLG特有の地味臭さがなく「忙しい」快感がある。働け!!



浅野耕一郎
このコーナーには初登場。今後も「誰に書かしていいか判らない」ソフトのたびに出て来ると思うので、ひとつよしなに。今、『**超兄貴**』**のライブ**の話が持ち上がっているぞ。時期的には「水が温かく」なってソフトが再販される頃だろう。キテレツな見せ物になると思うので期待しててくれ。『**超兄貴公式ライブ**』。

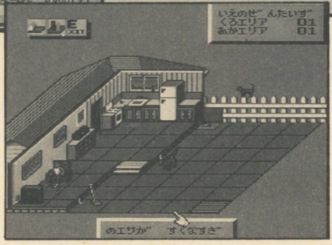


←コンパネは「行動」と「産卵」の2種類。オリジナル面、シナリオ面共通である



- ●容量：8M
- ●ジャンル：SLG
- ●ROM完成度：100%
- ●バッテリーバックアップ
- ●1P専用

←一匹のアリとして行動開始。アリの巣にムリなく感情移入する。
↓オリジナルモードの「家全体」マップ。全マス黒くするのが目的。シナリオ面は「アリの一年」だ



アリにひそむ謎

「アリ」の「アリ」による「アリ」のための「民家乗っとり人間&赤アリ追放モード」(オリジナルモード)と「春夏秋冬アリの生活モード」(シナリオモード)の2種のモードが楽しめるSLG、というのが極めて表層的な外観。どっちにしろ巣作り見回りエサさがしのアリの生活ゲームなんだよね。この世のどんなメディアよりアリの気持ちに近づくことができる。

「何これ、このキャラじゃなきゃタダのSLGじゃん」などとタコなことを書くタコは放っておくに限る。このゲームをはじめ、全ての要素がうまくハマッたゲームというのは個々の要素がそれぞれ物凄い必然性を持ってからみ合ってることがわかるはずだ。ただ、後から見てみないとわからないのがワナなのだが。さて、このゲームにおける「アリ」の必然性とは一体何なのか。それは「アリ」の生活形態自体が、

複合SLGだからだ

巣(＝町二城)を状況に適正に作り、あるいは増築していき、エサをあつめ(二補給)卵を世話し(二生産二人口)、エサがなくなれば赤アリとなわばり争い(≒HEX戦)を展開する。

イモ虫なんかは20匹くらいいれば楽にエサに変換できるが、クモなんかは30匹でかかっても逃げられたり逆に食われたりするから、アリたちを先導する指示にも戦術が問われる(＝リアルタイム戦術SLG)。

敵は赤アリどもだけではない。人間が犬が猫が闊歩し、踏まれてしまう。幼少の頃、「アリだアリだ」と踏みつぶしていた記憶などすっかりタナ上げにして「何すんだコノヤロー」状態。またこの「ニンゲン」がこまめに芝刈りをしやがる。あげくに雨が「エサへ続く道」を消して迷子を増やしナワバリを台無しにするが、その機に乗じて赤アリのエサ場を強奪することも可能だ。

さらに、「人間がやって来ました。巣にもどりましょう」のメッセージが電光ニュースよろしく流れている隙に「卵の世話」を90%の動員配分で仕切り直して「産め!殖やせ!もっと産め!」状態に持ち込みアリの人口を増やす手もあったりする。つまりすべてのピンチがチャンスとして生かせるわけ。

この点に気づいたとたんに、このゲームの面白さは倍増することだろう。「奥が深い」のとはちょっと違う、あらゆる手を使い、手数を増やすことへの快感がそこにはある。

「忙しいことの快感」と、とりあえず呼んでおくことにしよう。

一匹の働きアリとしてひたすらエサ運びに没頭することも、指令官としてアリたちの動員配分だけやってふんぞり返っていることも可能だが、働きアリたちはそんなに利口な連中ではないので、エサをくわえたまま石のまわりをクルクル回っていたりもする。

そんなバカアリをも大きな愛で導いてあげないといけない。

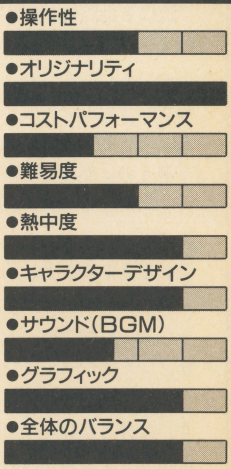
具体的な行動と全体的な政策を絶えず行ったり来たりする。そんなゲームだ。ある意味では革命家にも似ている。

さて、以上述べてきたように、とっても複眼的なゲームなので、マップの「全体」「拡大」を行ったり来たりするのは日常茶飯事。そのわりにはちょっとアイコンの操作性に配慮がないような…。『ポピュラス』の時みたいにL+R+Xであるコマンドになるなどの割りふりがあったらベストだったかも。

とは言え、そんな事は「つい言ってみたくなる最後の贅沢」であることも事実で、補って余りある面白さだ。

一度この世界で働いてみたまえ。

評価表

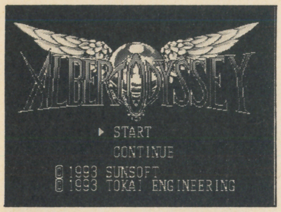


パッド操作だとスタートキーでアイコンに飛んでってくれるが、他の操作でまどろっこしいのと、マウスだと狙いがタイトになってしまうので一長一短。でも許容範囲ですね。あと、値段。定価で一万円切ってくれないと、SLGファン以外には抵抗があるかもしれないですね。以上二点残念。

この手のゲームで「自キャラ」が動かせる時点で万歳三唱なんですから、あとは操作性のキモチ良さでイカせてもらえればオール満点てとこでしょう。だから注文もイチャモンもそこに集中するわけです。

(投入時間＝16時間)

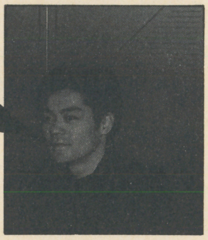
©1991/1993 MAXIS & WILL WRIGHT ©1993 IMAGINEER CO.,LTD.



■サンソフト■3月5日発売
■¥9600

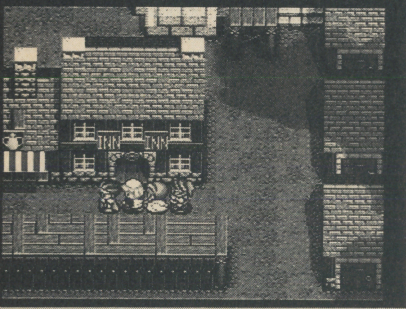
アルバート オデッセイ

久々に、システムの側から心地よい刺激を与えてくれるRPGが登場した。シミュレーション+RPGの方法論が、ここへきて一気に結実を見せるのか!? それとも、そんなジャンル分け自体が無意味と化すのか? そう、このゲームは単なるミクスチャーの方法論だけに終わってはいない。いわゆる大作タイトル以外のソフトにこそ、ぼくらはRPGの未来を透かし見ることができるのだ。

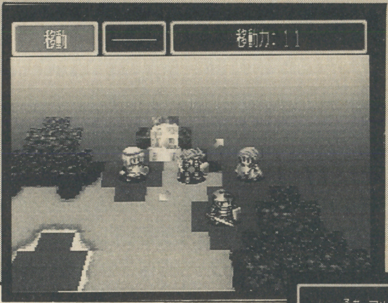


石埜三千穂

このコーナーの原稿を書くのって、最も好きな仕事のひとつです。前提が、「語るに足りるゲームを取り上げる」だからね。ゲームに対する愛を語るコーナーというか。それだけに、「燃える恋」をしないと書くのがつらいという側面もありますが。いや、先月の佐竹さん。よかったよね(笑)。やっぱ文章って人柄だなあ。

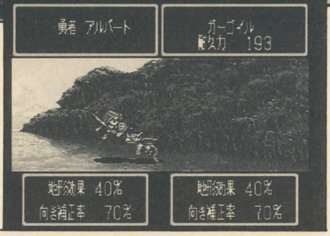


←町のようすだけ見ていると、よくあるタイプのRPG以外の何物でもない



●容量：8M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：あり
●1P専用

←フィールド上の移動は、各キャラクター固有の移動力に従って個別におこなわれるのだ。
↓戦闘は、1対1の繰り返し+ターン制のシミュレーション型



ジャンルなんてさ!

仮にも批評にかかわる者として、非常によく耳にするフレーズに「批評家ってやつぁ、なんでもジャンルでくくりたがる。ジャンルなんてどうでもいいんだ!」というのがあります。まあそう言うのは簡単ですがね、ジャンルなんてのもしょせん一単語であって、言葉で批評している以上、既成の単語を使わざるを得ない。例えば今回の『アルバート オデッセイ』も、「シミュレーション戦闘を取り入れたRPG」とか、「シミュレーションとRPGの融合」なんて表現をつい使ってしまうわけです。だけど私なんかが勝手に、「これは既成のジャンルにはあてはまらん。よって、今後〝ねぎぬた〟と呼ぶことにする」なんて言ってもみんな当惑するだけでしょ? それに「日の下に新しきものなし」。新しさなんて、既成要素の組み替えによってのみ成立し得るわけですよ。で、だからこそ、このゲームにはひとこと言いたい。これは確かに新しい、と。……あれ?

さて、既成のジャンル名によって語ることにあえてこだわりますが、まず、さっきの表現、「シミュレーションとRPGの融合」という言葉。この表現は、『アルバート オデッセイ』の個性を十分に表現し得ないばかりか、貶める恐れさえあります。確かにシステムだけ見ればこのゲーム、従来の類似ゲームと比較してもシミュレーション要素が少ないとは言えない。それどころか、RPG要素は町の中のみ。いったんフィールドに出たら、そこはもうシミュレーションの世界です。しかし、私は確信していますが、このゲームは「RPGとシミュレーションの合成」という安易な発想で生まれたものではありません。そうではなく、「パターン化したRPGの移動と戦闘に、必然性とスリルを取り戻したい」という発想が最初にあったのだと思います。

初めて『ドラクエ』(じゃなくてもいいけど)をやった時のことを思い出してください。右も左もわからないフィールドを歩いていて、町が見えてきた時のあのうれしさ。見知らぬ土地に来てしまい、帰り道さえわからない状態で敵に出会ってしまう、あの恐怖。今でもその気持ちは保たれていますか?

慣れというのは、これはもう、どうしようもないこと。初めて映画が誕生した時、突進してくる汽車にのけぞった観客も、今、それだけで満足はできません。それでも新作は生まれ続けるし、また、観客は最初に覚えた感動を求め続けてしまうのです。いや、むしろ、最初の感動を再現したいがためにひとつの表現形態が続いていく、といったほうが正確なのかも知れません。

『アルバート オデッセイ』は、こうした難問に正面から向かい合ったゲームです。さすがに新しいシステムだけに、完成度、密度等での不満もないわけではありませんが、他にも、「RPGとして」押さえなければいけない点が細かくフォローされています。

「シミュレーション」という言葉なんて、所詮システム内容を示すもの。現状でのRPGの定義なんて、「冒険物語のゲームである」という程度のことではないでしょうか。「アドベンチャーRPG」とでも呼ぶべき内容の『FFⅣ』が単なるRPGとして好評を博したように、このゲームのスタイルも、ただRPGと呼ばれるようになるのではないか。そして、システム偏重ではない、もっと自然なRPGの捉え方が一般化していくのではないか、と、多少の希望も込めて考えたのでした。

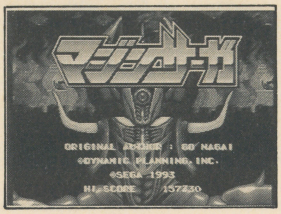
だからね、ただもう、普通のRPGだと思って遊んでみてください。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

演出という項目があればイイ線いきます。絵柄もかわいくてよい。ただ、演出過多で見にくい面がなきにしもあらず。シナリオも芯はいいんだけど、プレイヤーを引っ張っていく連続性がちょっと弱いかも。キャラが散漫になりがちなシミュレーションのシステムで、キャラを立て、物語をはっきりさせようという工夫は評価できます。主人公に直接関係ないシーンを見せる時は、必ず誰かが語る形式を取る、とかね。戦闘面は、シミュレーション特有の煩雑さの一方で、MPを廃するなど、難易度を落とす工夫が見られます。(投入8時間)

 ©SUN SOFT ©TOKAI ENGINEERING



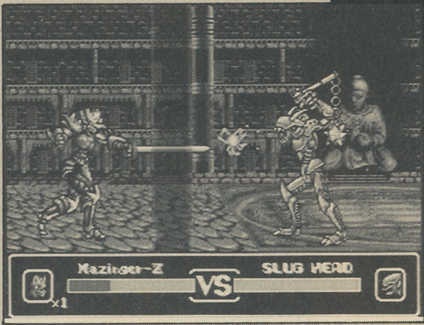
■セガ■2月26日発売
■6800円（税抜き）

マジンサーガ

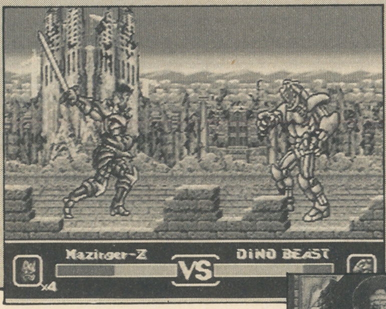
永井豪原作のマンガ『マジンサーガ』のキャラクターゲーム。内容は横スクロールのアクション。各面のボスとの対戦シーンでは、多関節のデカキャラがウリウリと動きまくる。デカキャラだけでなく、ゲーム中に出てくるキャラクターもパターンが多く動きがなめらか。その他、死に際にザコがいろいろな叫び声を上げるなど、細かい部分の演出にひとつのこだわりを感じる一作だ。

とだひでみ（ハタチ）

ご無沙汰でーす。相変わらず元気です。このところ人生急加速している感じで、このまま行くとどうなるのか自分にもわかないです。イイ傾向だとは思ってるんですが。去年のクリスマス、初めて大阪行きました。コンサートです。坂本龍一。うそ。同じ会場の別ホールでやってたribbonの方だわ。はっはっは。



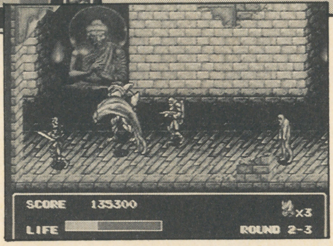
←身体中の関節がバラバラに動く。当たり前だが凄い。アクションも派手だ



←舞台はヨーロッパ。多重スクロールも美しい

- ●容量：8M
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：1P専用

↓通常はこのような横スクロールアクション。弱いザコですら、この動き



ヌルヌルしている

第一印象で、まずキャラクターのヌルヌルした動きに目が止まった。ゲームではそんなに重要じゃないザコが、かなりのパターンを持って動いている。こういう細かいキャラクターのレスポンスっていうのは、遊んでいて結構楽しいんだな、ということに気がついた。この『マジンサーガ』は、キャラの動きを生かすことに、書き換えパターンの多さで勝負している作品だ。

このゲームの目玉であるボスキャラとの対戦は、そのヌルヌルの結晶みたいな感じ。横スクロールの場面とは比較にならないくらいデカいキャラクターが、画面の中で大暴れするんだ。その動きは、実際に動いているのを見れば、ははーんなるほど、こいつは良く動いてるね。と、いうほどだ。だけど、ボスとの対戦をしばらく見ていると、驚きが冷める頃に何かの疑問を感じるのだ。「キャラの動きがヘンだねー」と、まず感じる。体の各パーツは良く動いているんだけど、全体的にギクシャクしているというか、不自然なのだ。

なぜか。じっくり観察してみると、動きのタイミングがおかしいことに気がつく。パターンの多さばかりに気を取られて、動きのタイミングの重要さを忘れてしまっているみたいなんだ。

タイミングについての考察

キャラクターの動きに凝ったゲームは、実は以前にも登場している。自分が他のキャラクターに憑依して行動するシステムと、動きのリアルさでそれは大変な評判だったもんだ。ところがユーザーの間では、前評判と遊んでみての感想に激しいギャップがあったんだよね。そう、「動きがちっともリアルじゃない」……これだ。原因は同じ。キャラクターのパターンは多いんだけど、動きのタイミングがバラバラだってこと。なんか不自然だ、と感じる時は大半がこのケースに当てはまるだろう。頑張って書き起こしたパターンを並べてみただけで、動きが自然じゃない。これじゃ作画の苦労が報われないでしょう。だから作画とは別に、動画に関しての監督を立てて、作画と同じくらいの手間をかければ、必ずや、もの凄いゲームができると思うんだけど、どうだろう。実際には、そこまで手間をかけられないのだろうか。それなら、作画の手間を少し省いても、動画に力を入れるべきだと思うな。平均したバランスでなければ、どちらも成立しないもの。作画屋さんの苦労を無駄にしないためにも、動画の監督さんを立てて作って戴きたい。これは願いです。

「なめらか」の行方

個人的に、アクションゲームにおいて動きのリアルさを追求する、という姿勢には賛成。ゲームのひとつの方向としてね。最近では、『プリンス・オブ・ペルシャ』が、その方向の作品として素晴らしい形をみせてくれた。あ、ひとつ言っておくけどね、素晴らしいのはハッキリ言って98版とSFCだけね。はい、そして今後、この流れがどのように変わり、あるいは進化し、育つのかがとても気になるんです。それとも『プリンス～』で完成だろうか？　いやそんなハズはない。最近チラっと見たアーケードゲームにも、凄いのがあった。ヌルヌル動くハイパーオリンピックって感じ。やっぱり可能性は十分ある。動きを滑らかにするには、それなりにハードの力が必要なのかもしれないけど、なにもすべてのゲームをそうしろ、というのではない。必要以上にこだわるんじゃなく、あくまでひとつの方向として生かして欲しいんだ。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド（BGM）
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

やっぱり動きの変わったアクションゲームでしかない……というのが素直な意見。グラフィックとかキレイで、細かい所なんか「おっ」と言わせる部分もあって悪くないんだけど、ゲームの本質の部分が普通すぎるというか……やはり決め手に欠けると。背景やキャラクターひとつひとつは良く描けていて水準以上。デカキャラもよく描かれていて、ファンなら要チェックといった感じ。グラフィックと同じだけの手間をアクションの方に費やせれば、かなりイイ線いっただろう。今後に期待します。ほんと。

（投入時間／5時間）

©ダイナミック企画・原作／永井豪

USERS' EYES（ユーザーズアイ）

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

最近、大作RPGのレビューばかり届く。それもいいんだけど、たまには「クソゲーだけど愛してます」的なのも読みたいなあ。

SFC 半熟英雄　ああ世界よ半熟なれ

●スクウェア●￥9500(税抜き)●SLG
文・神奈川県　喝　鹿了(18歳)

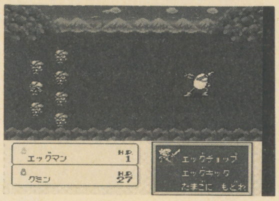
スピニングエッグキィィィーッック!!!さぁ君もアホの仲間入りだっ!!

うーん……ぼくは、スクウェアのまわし者じゃないんだけど、先の『FFV』にしても、完成度がすごいですよ。ほんとに。とくにこのゲーム〝半熟〟のクセになぜか面白いんですよね。いやー、さすがスクウェアってカ・ン・ジ♡

だから本当にまわし者じゃないんだってば。このアホなゲームのどこがいいかって？……そりゃあ第一に、ギャグがウケるからですよ。たしかに、ハズシのギャグもあるけど、そいつはファミコンゲームの限界ってやつでしょう。テレビ画面に向かってギャグの間が悪いとか言ったって始まらないですからねぇ。それに、『FF』の召還獣のようなエッグモンスター達の攻撃の仕方や捨てゼリフが一匹ずつちゃんと面白いのが考えられているところがいい。何ともほほえましいですよ。敵のあそこを蹴る奴もいるし(笑)。

だけどあんまりギャグづくしで、その上演出過剰なのでなんだかなー……と思う人もいるかもしれない。それは、ぼくも大いに思いますが、あたしゃこいつに惚れたんですよ。演出過剰はこいつの兄弟の『FFV』だって同じでしょ。ぼくは好感がもてるので全部許しちゃう。こういうのが嫌いな人には〝じゃあ、やらないほうがいいよ〟としか言えませんね。好みの問題だから。

そこで、なんで好感が持てるのかということになると、これが第二の点ですね。……とても丁寧にぼくたちのことを考えて、作ってあるんですよ。ぜんぜん役に立たないのに見てると面白い技などが結構たくさんある。……でも、それってハッキリ言えば無くてもいいものだし、ムダでしょ？……ゲームをやる人に楽しんでもらいたいという制作者の意気込みがひしひしと伝わってくるんですよね。そのパワーを受け取るとついついニコニコワクワクしちゃう。



➡シリーズ1の人気者(?)エッグマン登場！ HPが1では戦うのも自殺行為…

そして第三番目にぼくが特に強調したい点をひとつ。とても分かりやすいということです。ぼくは事情により説明書を持っていなかったのですが、ものの五分ですぐにゲームの進め方がわかりました。SLGなどやったことのないこのノータリンにも十分楽しめるんです。……まぁ、それは難易度が低いということにもつながりますが、難しいのが好きな人は肩の力を抜いてやればいいんじゃないですか？　ぼくは知らん。

最後に一言。こいつぁイカスゥゥ〜!!

私の評価表

ギャグウケ度	Ⓑ
丁寧度	Ⓐ
難易度	Ⓒ
グラフィック	Ⓐ
音楽	Ⓑ

総合点95

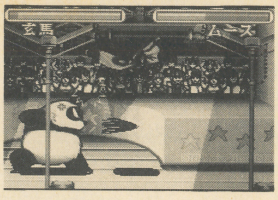
選評　ギャグてんこ盛りのSLG。この手のゲームは人によって好き嫌いがわかれるところだけど……。とりあえず気楽に遊びたい人にはおすすめみたい。

SFC らんま½　爆烈乱闘編

●メサイヤ●￥9600(税抜き)●ACG
文・北海道　幸福の物理

世の中の格闘ゲームファンに贈る。これが『ストII』の亜流にして最高のソフトだ!!

全国の『ストII』に飽きたという不届きな者たちよ。新しい格闘ゲームを欲する気持ちはわかるぞ。でも買わないだろう。それは、『ストII』に慣れてしまった今、他の格闘ゲームに満足できるのか、また、もし買ったとしたら、鍛えられた『ストII』の腕が退化してしまうのでは、と恐れているからだろう。その人達のために、ここで『ストII』と『らんま』の徹底比較をしてみよう。まず操作系を見てみると、十字キーの後ろで防御できるようになったのは大きい。つまり『ストII』とほぼ一緒なのだ。「ほぼ」と言ったのは、防御に「立ち」と「しゃがみ」の区別がないだけの話だ。これに異和感はない。攻撃面を見ると、一人一人に対空技が用意されているのが目につく。制作側が意識していたというのがまじまじとわかるのだ。必殺技には「溜め」を使っていて、これが『ストII』と大きく異なる点だ。攻撃ボタンを押し続けた後に離すというものだが、例えばRボタンを「溜め」専用に設定するなどすれば、溜めながら移動、攻撃といった『ストII』とは違った戦略が生まれる。これが大成功を納めているのだ。つまり、操作系に関してはひとつも問題がない。次に戦略性だが、対CPU戦ではすべての敵に同じ戦法で勝ててしまうのでつまらない。しかもどのキャラを使ってでも、である。これは『ストII』のようにキャラ達の間に徹底的な差別がなされていないからだろう。つまり、このゲームは対戦中心なのだ。しかし、対戦をしてもイマイチ迫力に欠ける。効果音が貧弱なせいである。連続攻撃を当てても快感があまりないうえ、攻撃が当たったかどうかさえすぐわからないことも多い。それに対し、ボイスは素晴らしい。トップクラスだ。主



➡前作『〜町内激闘篇』を改良して登場。12人のキャラは原作そのままの動き

に必殺技の時に喋るのだが、アニメを見たことのある人は思わずニンマリ、見たことのない人でも大いに敬服することだろう。『ストII』のように、「使いまわし」がないから、この点では『ストII』の上をいっている。エンディングに声優の名がズラリと出てくる所なんか、まるでアニメかCDロムのよう。思わず「買って幸せ」と感じてしまうのである。『らんま』とはこんなゲームである。『ストII』につかず離れず、というのがコンセプトなのだろう。だから、『らんま』をプレイして『ストII』が衰えるということはないし、『ストII』をやっていなくても純粋に楽しめる。なるほど、安心の一本なのである。

私の評価表

操作性	Ⓐ
効果音	Ⓒ
声	Ⓐ
魅せ度合	Ⓐ
前作からの進化度	Ⓐ
一人で遊べる度	Ⓑ

総合点85

選評　要するに、ポスト『ストII』におすすめってことね。それにしても「『ストII』の腕が衰える」ことを心配するとは……。うーん、相当な格闘野郎。

Ⓒスクウェア 1992　Ⓒ1992 NCS　Ⓒ高橋留美子・小学館・キティ・フジテレビ

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×2行、③自分で選んだ6項目についてABCの3段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。
採用者には謝礼品を差し上げます。〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 Hippon Super／編集部　ユーザーズアイ係まで。

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第48回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ジヴラシア…………主人公。L14の忍者。悪・人間族。この物語の“俺”
- ガッシュ…………L15の戦士。中立・人間族。
- ザザ…………L13の僧侶。悪・人間族。
- ディー…………L12の女魔術師。悪・エルフ。
- マイノス…………L12のロード。善・人間族。
- フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット。
- ハイランス…………L13の侍。中立・エルフ。
- ベイキ…………リルガミン王国の若き女王。
- アドリアン…………“森の彼方の国”ファールバルトの術者。
- リフラフ…………アドリアンの従者。
- バンパイアロード…伝説の不死王を名乗る吸血鬼。
- ル'ケブレス…………迷宮を支配する龍。“平衡の守護者”

Wizardry

前号までのあらすじ

天変地異の元凶を求めて梯子山の迷宮を探索し、ついに宝珠を手にした冒険者達。しかし、頼みの宝珠は奇怪なビジョンを示すのみであった。

折しも梯子山の迷宮は大規模な落盤で塞がれ、ガッシュたちは中に取り残される。「俺」ジヴラシアはディー、ザザ、マイノスを率い、ベイキ女王、アドリアンとともに垂壁登攀の危険を犯して救出に向かう。が、ジヴラシアとディーのみ落石により転落、他の四人とは別の層から迷宮に侵入した。

忽然と姿を消した謎の術者アドリアンに戸惑いつつも、最上層を目指すザザ、マイノス、ベイキ。が、不死王を名乗る魔人がベイキを連れさらう。

一方、最上層に身を潜めるガッシュとフレイ、ボルフォフの３人。しかしボルフォフは妖獣に同化され、ガッシュの手により息絶える。

ジヴラシアとディーは、侍将の亡霊ミフネに憑かれたハイランスを正気に戻し、さらに単独でガッシュたちの救援要請に向かっていたフレイとも遭遇。最上層へ到達するが、大気の巨人に襲われ、ジヴラシア絶命。しかしディーの身を賭した大変異により蘇生した。幽界に身を置いたこの僅かな間に、ジヴラシアは様々な過去の光景を見ていた。それは他ならぬ彼の運命を指し示すものであった。

火口にて、ついに全員の合流を果たした冒険者達。ベイキをさらった魔人が彼らの行く手を阻むが、真の不死王アドリアンが現れ、これを打ち砕く。続いて魔界より出たデーモンロードにより窮地に追われるが「死点突き」の一斉攻撃によりかろうじて撃退、ベイキを救出。だが緊張を解く間もなく突如出現した狂相の男は、紛れもなく、ジヴラシアが幽界でかいま見た……ダバルプスであった。

〔第五十八章〕凶人

百年前、聖都リルガミン側から喰い破った魔人がいた。

全ての外敵を退けるニルダの杖も、都市の中に誕生した破■の因子に対してはその効力を発揮しなかった。成長した魔人は闇と結び、一夜にしてリルガミンの王位を簒奪した。

やがて、魔人は斃されることになる。王家の生き残りである王子アラビク、王女マルグダの手によって——。

その光景を、俺は見ている。幽界に魂を置いたわずかな刻に。

あの幻視の中で、魔人の首はハースニールに切断されて宙に舞った。断末魔の代わりに、ダイヤモンドの騎士アラビクをも道連れとする破滅の呪文を紡ぎながら。

魔人の名は、ダバルプスと言った。

たった今、ザザが叫んだ名もダバルプスだった。

そして、テラスに現れた男の貌は、紛れもなく俺が見た魔人の凶相と同じものだった。

「ダバルプス、か——」

すぐ後ろから声がした。誰もいない筈の、俺の背中から。

魔人に吸い付けられる視線を無理矢理外し、俺は振り返った。

そこにもまた、幻視の世界の住人がいた。

月光を浴び、天空を飛翔していた男——アドリアンに瓜ふたつの、しかし魔性の証したる紅い瞳と純白の牙を持つあの男が、俺の記憶から抜け出てきたかの如き姿でそこにいたのだ。

「——アドリアン？」

「これが私の真の姿だ」

滑るように歩き、擦れ違う瞬間、不死者の特徴を備えた男は俺に目を向けた。

「しかし貴様の味方であることに偽りはない」

言って、アドリアンは前に視線を戻した。その姿を追い、俺もダバルプスに向き直る。

忽然と出現した魔人は、未だ何の動きも見せていなかった。噴火口を背にしたまま、百年前と同じ酷薄な笑みをへばりつかせて佇んでいる。

「貴様だな」

俺を追い抜いてなお、アドリアンは歩を緩めず無造作に近づいていく。「我が名を騙った薄汚い吸血鬼を造ったのは」

肯定するように、ダバルプスは無言で唇を吊り上げた。

「百年の昔に打ち倒されたと聞きこれまで捨て置いた。どのような手段を用いて甦ったかは知らぬが、再び死によって償ってもらうぞ」

アドリアンの宣告が冷徹に響く。

この時初めて、ダバルプスが動いた。

身に纏った漆黒の薄衣が揺れ、逞しい両腕が左右に広がる。それが持ち上げられるにつれ、空間に変化が生じ始めた。

丁度テラスの部分に足を踏み入れたアドリアンの周囲に、淡い紫色に明滅する紋様が円形に浮かび上がっていた。その紋様は俺の知らぬ、何らかの文字で綴られた言葉のようだった。

アドリアンの歩が、止まっていた。

「あれは——！」

背後に近寄ってきていたザザが、緊迫した口調で呟いた。「何故、ダバルプスがあの呪法を!?」

低い詠唱が魔人の喉から漏れた。汚泥を煮立てるような、人の口から発するものとは思えぬ響きだった。

「——貴様！」

アドリアンが叫んだ。続く言葉は、もはや聞き取れなかった。

呪法円に囲まれた空間が凄まじい速さで振動していた。同時にその結界に囚われたアドリアンの後ろ姿が、蒸発するように分解していく。

「アドリアン！」

俺が走り出そうとした、その刹那——。

ベイキの結界を破ってから、ぼろ布のように蹲っていたリフラフがダバルプスに向かって跳躍していた。

そこに現れた時点では、ダバルプスはすぐ傍らのリフラフに注意を払っていたのかも知れない。だが、アドリアンに呪法を施すこの瞬間、リフラフの位置からの襲撃は魔人にとって完全に死角となっている筈だった。

宙で急速に獣化し、吸血蝙蝠のそれとなった顎が、主人を窮地に追い込む男の頭を噛み砕いた——そう見えた時、信じ難い光景が俺の眼前に展開した。

空中にあるリフラフの躰を、黒衣を突き破ってダバルプスの背から生じた槍が刺し貫いたのだ。

いや、槍じゃあない。それは妖獣どもが厭らしく伸ばしてくる、あの口管と全く同じものだった。

さらに、それは一本ではなかった。続いて数本の管が伸び、次々と獣人の肉にめり込んでゆく。

リフラフを宙に縫い止めながらも、ダバルプスは眉ひとつ動かすことなく呪法を続けていた。そして、掌を胸の前に組む。

その動作で、アドリアンの衣が床に落ちた。

それ以外、結界の中には何もなかった。不死者の肉体は分解され、細胞に至

るまで跡形もなく消失したのだ。

ぐっ、ぐっ、と耳障りな音が聴こえた。ダバルプスの唇から漏れる、それは嗤い声だった。

〝自ら披露した術で死ねたのだ。不死王もさぞかし本望だろうて〟

その言葉に瀕死のリフラフが咆えた。届かぬ手足を振り回し、獣化した巨体が宙でもがく。

〝目障りだな〟

躰を揺らされ、魔人は囁いた。〝喰ってやろう〟

瞬間、ダバルプスの背が爆発したように見えた。

そこから飛び出したのは、驚くほど大量の肉の襞だった。放射状に噴出したピンク色のそれは、咲ききった花が蕾に戻るかのように収束し、リフラフの巨体を丸々包み込む。

喰う、という形容が最も相応しい光景だった。肉の花弁は蟷地獄よろしく、リフラフをその顎に捕え、引きずり込んだのだ。

叫びはもはやなかった。ただ、ダバルプスの背に生じた巨大な肉袋が収縮するにつれ、無数の骨がへし折られる胸の悪くなる音が響き渡った。

「てめえ——」

ここに至って、俺はようやくダバルプスの正体を——斃された筈の男が百年の時を経て復活した理由を悟った。

あの死闘の直後、崩壊する旧リルガミン王城から大鴉が持ち去ったものこそ、一度はアラビクとともに呪い穴へと呑み込まれたダバルプスの首だったのではなかったか。そしてそれは、当時は禁断の地とされていた梯子山（スケイル）に運び込まれた。

恐らく、ダバルプスは不完全な不死の呪法を自らに施していたのだろう。頭部だけの存在となり果てながらも、脳を腐敗から守り、魂をそこに縛り付け続けたのだ。

その首を、後の時代に梯子山（スケイル）に棲みついた邪神崇拝者どもが見つけだした。禍々しい妖気を滲ませるミイラ化した頭を、愚かな牙の僧侶（プリーストオブファング）どもは神体として崇め奉ったのだ。連中の狂気と紙一重の信仰は強い呪力となって蓄積し、尽きかけていたダバルプスの魔力を蘇らせた。

そして一年前、妖獣（ゼノ）を乗せた隕石が梯子山（スケイル）に堕ちた。

偶然か、それともダバルプスが呼び寄せたのか、妖獣（ゼノ）はこともあろうにその首を喰ったのだ。細胞を生かしたまま保ち続けていた稀代の凶人の脳を同化し、この時代に甦らせてしまったのだ。

「ダバルプス……ああ！」

よろめく躰をディーに支えられ、ベイキが消え入りそうな声で呻いた。過去、この魔人によってそのほとんどを抹殺されたリルガミン王家の血を引くただひとりの娘なのだ。受けた衝撃の大きさも無理からぬところだった。

しかし気丈にも、十七歳のリルガミン女王はダバルプスの凶相を見据えた。

「誰ひとり知る者のないこの時代に甦り、一体何をしようというのです。数年もの間リルガミンを魔都と変え、その最期には曾祖母の弟君アラビクを道連れにした……これ以上何が望みだと言うのです？」

〝売女マルグダの末裔が、俺の望みを訊こうというのか〟

背中ではまだ咀咽音を奏でながら、ダバルプスは牙を剥き出して嘲笑った。

〝俺は何も満足しておらぬ。あの糞溜めの街リルガミンは悪魔の湧き出る次元の穴にしてやるつもりだった。アラビクの命など俺の味わった百年の屈辱に比ぶれば塵芥に等しいものよ〟

「そんな……」

〝望むのは世界の破壊——ここを人の棲めぬ次元に造り変えることよ。この素晴らしい躰がさらに馴染む、一族にとって快適な星に改造するのだ〟

言って、ダバルプスは哄笑した。大きく開いた喉の奥から、妖獣（ゼノ）のあの緑の眼球がふたつ迫り出し、ぐねぐねと絡み合いながら糸を引く粘液を撒き散らす。

俺はこの時まで、ダバルプスの意識が妖獣（ゼノ）を支配したのだと考えていた。百年に渡って蓄積された狂念が、本来なら人の記憶を喰って我がものとする妖獣（ゼノ）の意識を逆に乗っ取っているのだと。

妖獣（ゼノ）に同化されたアルタリウスやエレインが呪文を用いることができなかったのは、そもそも魔法を呼び起こすための精神領域を持たない妖獣（ゼノ）が知識を複製したに過ぎなかったからだ。しかし精神を支配するのがあくまで術者の側であれば、その妖獣（ゼノ）の細胞を持つ人間は呪文を操ることができるだろう。

ダバルプスが数々の魔物を召喚し、アドリアンすら消滅させる呪法を使いこなした以上、支配しているのは魔人の意識だと考えなければならない。

また、リフラフに対して行った肉体の変形も、俺がこれまでに見た妖獣（ゼノ）とはまるで形態が異なっていた。妖獣（ゼノ）の細胞が意識に支配されているのだとすれば、ダバルプスの並外れた精神力と魔力が、半ば不定形生物に近い奔放な変形をコントロールしているのではないか。

だが、ダバルプスの思考にはわずかに、妖獣（ゼノ）それ自体の抱いていた本能的な欲望が入り込んでいた。つまり支配したのではなく、精神レベルで妖獣（ゼノ）という種族と融合してしまっているのだ。

それが魔人の狂気を和らげる方向に働いているとは思えなかった。

ダバルプスはすでに〝人〟ではない存在と化している。それは悪魔と契約して人の持つべき善性を失うといった段階ではなく、もっと根底の思考で〝人〟のそれとは完全に異なってしまっているということだ。

妖獣（ゼノ）という生物が持つ、種族を存続させようとする強烈な本能。それが精神の基底となっているとすれば、ダバルプスにとって人類とは、死に絶えようと一顧だにしない異種族に過ぎなくなるだろう。

魔人の狂念と異質な思考の合成から、どのような目的が生まれたのか。

それこそ俺たちが止めようとしてきたもの——大破壊（カタストロフィー）ではないのか。

俺はダバルプスの頭上、噴火口の壁に張りついた繭のような物体を見上げた。

そうだったのだ。

これこそが、妖獣（ゼノ）どもをもたらした流星の正体なのだ。天から堕ちた怪生物の巣であり、何らかの手段で世界に天変地異を起こしてきた原因だったのだ。

ダバルプスは嗤い続けていた。

〝不死王も愚かよ。俺の幻視する空間で、自らを封じる呪法を使ってみせるとは。奴が片付いた今、畏れるべきは何もない〟

「すぐに訂正させてやるぜ」

俺の言葉に、魔人の哄笑が止んだ。

「アドリアンのぶんまで、てめえにゃ百年の利息をくれてやる。嗤いたきゃあとは地獄でやりな」

これが合図になった。

死闘が、始まった。　　　　　　（つづく）

コミック版
ファイアーエムブレム

●A５変型版●総172ページ
●定価800円

3月20日 緊急発売決定!!

アカネイア大陸は、マムクートの帝王・暗黒竜メディウス率いるドルーア帝国の侵略により、恐怖と絶望の渦中にあった。アリティアのアンリという若者は、苦難の旅の末に手にした神剣・ファルシオンによって暗黒竜メディウスを打ち倒した。そして100年の時は流れ……メディウスの新たな野望が……任天堂の超人気SLG『ファイアーエムブレム』ついにコミック化！ 鬼才・島田ひろかずの手による精緻な世界に酔え!!

●作者プロフィール
島田ひろかず

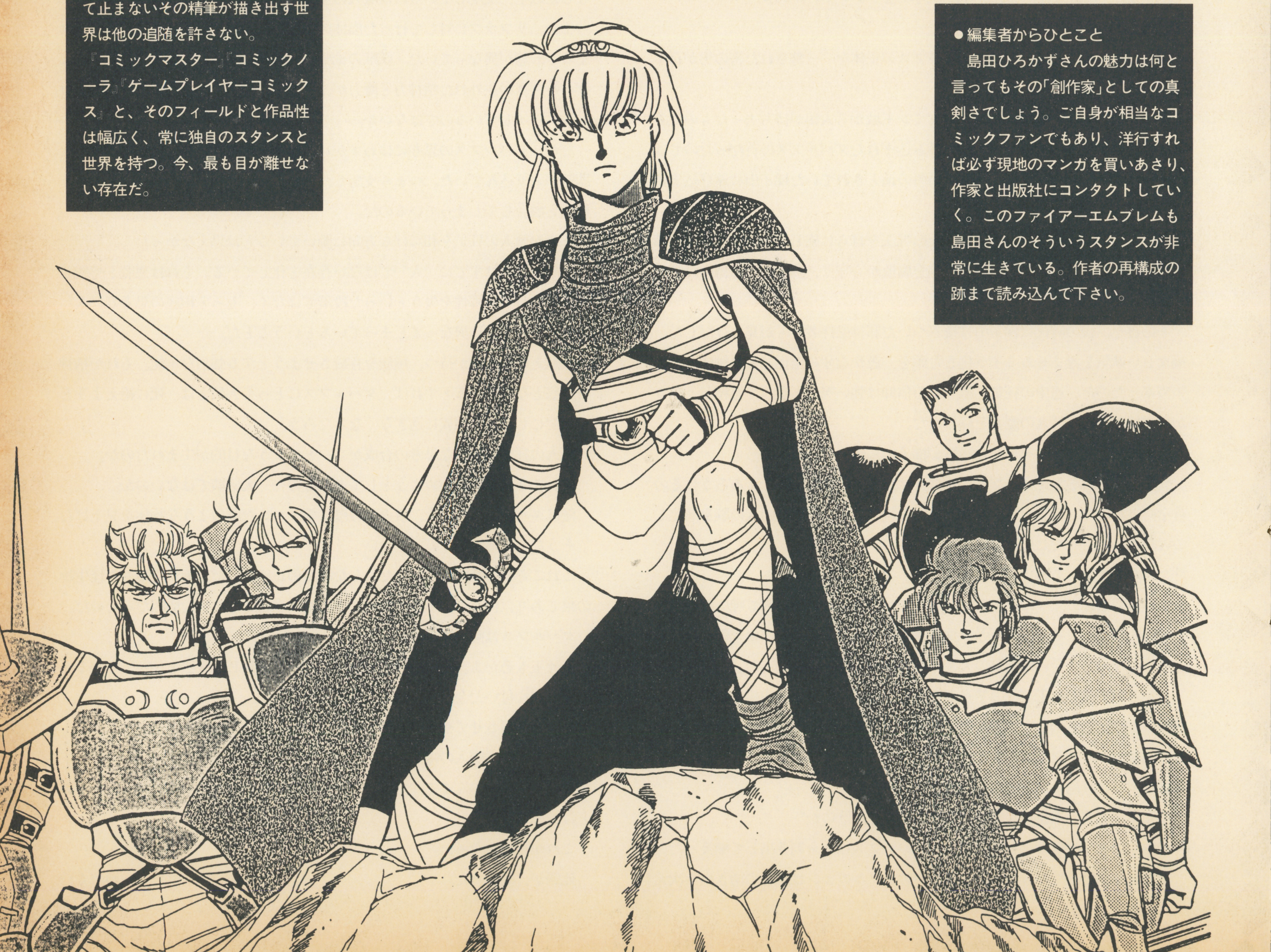
コミックファンならその名を知らぬ者のないカルトスター。

多くの心ある若者たちを魅了して止まないその精筆が描き出す世界は他の追随を許さない。

『コミックマスター』『コミックノーラ』『ゲームプレイヤーコミックス』と、そのフィールドと作品性は幅広く、常に独自のスタンスと世界を持つ。今、最も目が離せない存在だ。

●編集者からひとこと

島田ひろかずさんの魅力は何と言ってもその「創作家」としての真剣さでしょう。ご自身が相当なコミックファンでもあり、洋行すれば必ず現地のマンガを買いあさり、作家と出版社にコンタクトしていく。このファイアーエムブレムも島田さんのそういうスタンスが非常に生きている。作者の再構成の跡まで読み込んで下さい。



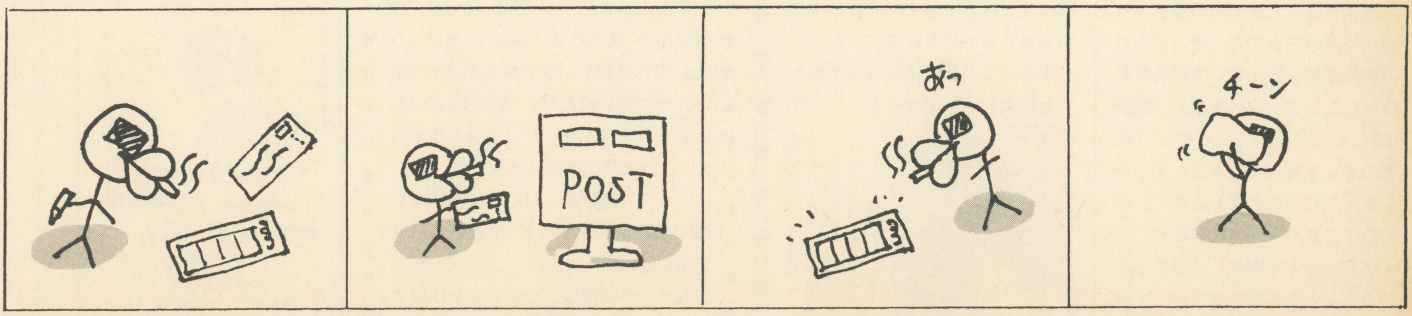
Wizardry®

ウィザードリィ友の会より皆様に業務連絡

春風が吹きまくり、ミニスカートのすそがちょいとめくれてささやかなときめきを感じるようになった今日このごろ……とまあそんなことはどうでも良いのですが、なんとも皆様、ウィザードリィ友の会からの神聖なるお知らせがいきなりこんな場所で行われてしまうわけなのですよ。あの4コマ漫画フルローデッドスペシャルタイプ仕様with友の会宅配便オプション、これだけ言えば分かる人もいるはずの「ウィザードリィ友の会3・4コマ漫画スペシャル」。こいつの制作発表および投稿作品募集をこの場にて行おうということなのですわ。発売は7月予定。応募方法については1.5センチくらい下を見ておくれ。

応募の方法

既発売の「友の会１」「２」と同様に、テーマはウィザードリィに関することならなんでもＯＫ。４コマを縦にとり、１マス縦41ミリ・横60ミリで各マスの間を３ミリずつ開ける。白黒のみ。１人何本でも受け付ける。締切は５月末。宛先は：〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局・HIPPON SUPER！編集部・ウィザードリィ友の会４コマ係まで。ぎょうさん送ってや。



FREE TALK remix

DESK TOP

(サ)編集部は大騒ぎ。だってインフルエンザにみぃ〜んな犯されちゃってさぁ。イヤッ。何をなさるの酒屋さん（サリー）
(ア)そんな訳で次は儂が倒れる番がやってまいりました訳なんですほまれたつるをりくまけ……←文字バグ　（アサノ）

READER'S FREE TALK

『重装機兵ヴァルケン』の主人公の名前を「アムロ」ってつけて、「アムロ行きま〜す!!」とやった人、絶対いるよね。僕もやったし。男のロマンだよね。

（愛知県　JON BOVI 17歳）

(サ)懐かしいわね。でもあたくしガンダムシリーズって、最初のアムロのやつしか好きくないわ。　同意見求む。(サ)

ウチの子ザリガニ2匹に名前を付けて下さい。今はとりあえず「ザリ」と「ガニ」と呼ばれてます。

（青森県　空所）

(サ)じゃあ「タカ」と「リエ」は？ (サ)

ゲームというのは不思議なもので、やり始めると食事、トイレ、寝るのを惜しんでまで夢中になる。ハマるとただ自分の欲望のままし続けるだけだ。そしてそのゲームに満足した後は、違う種類のゲームにチャレンジし、ゲームライフを満喫する。しかし、僕はそれ以外にも生きがいを持っている。映画、演芸、麻雀、遊んだり………とね。

（神奈川県　阿部健一朗）

(サ)久々のハガキじゃん。「ゲームだけ」っていう人多いし。オタクっぽくてイヤ。外に出て、遊ぶんだじょ。 (サ)

←東京都・ちゃある
(サ)でました。お世話になってる本屋さんシリーズ。別に女の子がゲーム雑誌を買うという事は悪い事ではないのでR

金魚が病気になったので、その病気に効くという硫酸を買ってきて水槽に入れたけど、間違えてホウ酸を入れてしまったので全滅しました。呪われるでしょうか………？

（岐阜県　じゅん）

(サ)その通り。　（井上）

サリーさんは、ハガキを洗濯されたことがありますか？

（広島県　落書き家ホバQ）

(サ)事務所とマネージャーを通してから聞いてちょうだい。ノーコメント。(サ)

就職も決まり、時間に余裕がでてきたので2月号のヒッポンを入手したのですが、時の経つのは早いですね。黒須さんやさとみちゃんはどこへ……？

（神奈川県　あき子改めＡＹＡ）

(サ)二人ともキャラメルママにいるよん。黒須氏は結婚しちゃったし。さとみちゃんもチラホラと結婚の噂が……。(サ)

次のうち正しいことを選べ。
①住所が間違ってたのに届いたヒッポンからの年賀状
②「採用者には豪華記念品」とあるクセに2ヶ月たった今も何もしてこない某ア○キーコミック
③投稿してることが友人にバレたわし

（千葉県　技術神ＤＫ　17歳）

(サ)④フリートークを親に見られ、一度で信用を無くしたあたし。(サ)
(ア)⑤7万かけて修理したバイクを半年間放置して、やっぱり動かなくした俺。(ア)

みんな！　聞いてくれ！　俺ってヘンなんだ。「ロバート・ガルシア」が「志村けん」に見えたり、「ジョン・クローリー」の「フライングアタック」が「晩方」って聞こえたり、「キング」の「ベノム・ストライク」が「ミノムシくらえ！」って聞こえるんだ！

（高知県　ＪＣＳ・タップ）

(サ)空耳アワーってやつですか。(サ)
(ア)田んぼに行って捨ててこいや。（井上）

ヨッシーの声はコロ助じゃないはずだ！　あのヨッシーはニセ物だっ！

（東京都　ヨッシー好きっ娘　21歳）

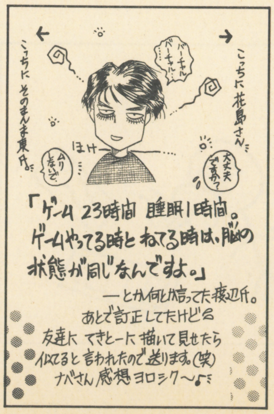
(サ)あんたの気持ち、自分のように感じるわ………。(サ)
(ア)ヨッシーパパに会ってきたよ（元宮）

有馬記念で負けたので、予告通りサリー様の奴隷になります。

（東京都　解散予定桜花騎士）

(サ)最初はニューヨーク・パリ・東京と運び屋になってもらおうかしら。(サ)

………そんなワケで、掲載された読者全員にあげちゃう記念品完成！　超レアなコレクターズアイテム。その名も「白いテレカに貼ってしまおうシール」！　すごい！　レア！　予算の都合上テレカを断念。一枚ずつ違うモノなので集めてくれたまえ。詳細は次号で！



←愛知県・なりふみ
(サ)あっはっは（笑）。似てる、似てる。なんか目の辺りと口の開き具合とか。バーチャル、バーチャル

これでおしまい文通コーナー

(サ)今回で最終回の文通コーナー。トラブっても編集部では責任は持てましぇーん。奮ってゴー。

渡辺浩弐さんのファンの人と。ファン歴約3年の17歳です。
〒038-11青森県南津軽郡田舎館村大袋松元198　葛西亜希子

ＲＰＧ大好きでＦＦ４のカインが嫌いな方（笑）。
〒437-13静岡県小笠郡大須賀町西大渕6395-3　森下幸恵

ゲームが好きな人なら、どんなジャンルでも構いません。16歳。
〒989宮城県登米郡迫町新田字大形86　遠藤美紀

ＤＱ、ＦＦが好きな方、年齢は問いません。初回のみ切手同封で。
〒990-07山形県西村山郡西川町大字大井沢1517　大原千春

ＦＦ、SaGaシリーズ好きな人。
〒969-04福島県岩瀬郡鏡石町鏡田字牛池269　高橋享子

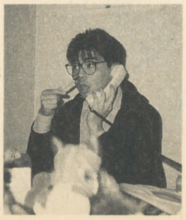
ＤＱ、スクウェア関係が好きな高１。男女問わず。ゲームバンド、コスプレ好きだったらうれしい！
〒274千葉県船橋市緑台1-1-5-107　網代方　幻夢遊砂

(サ)カミソリ来たらどうしょう。

よだちんから業務連絡

(ア)どうも、よだです。まあ突然業務連絡というのも何なんだけど、実は今、ＮＥＯ・ＧＥＯ本の企画が5月の発売を目指してマリアナ海溝より深く元宮くんの寝息より静かに進行中なのだ。そこで今この業務連絡を読んでいる隠れＮＥＯ・ＧＥＯファンのあなた、『餓狼伝説』に惚れ込んでいるキミ、『龍虎の拳』を買ってお年玉がすっからかんになってしまったキミ、ＮＥＯ・ＧＥＯゲームの質問や、キミが見つけた攻略法、イラストなどをどしどし編集部まで送って欲しい。とりあえずの締切は3月20日必着ということで。採用者には単行本か僕の秘蔵のゲームグッズをあげちゃうよーん。おハガキお待ちしとりまっせ。(よ)

(サ)ってな具合で徐々に進行しつつあるＮＥＯ・ＧＥＯ本。よだちんを手伝ってちょ。よだちんが生きるも死ぬも君次第かもよ。(サ)



←苦悩のヨダトモオ様
(よ)ＮＥＯ・ＧＥＯ本の制作で大わらわのトモオ様。毎日１時間半かけて会社に来るトモオ様。……トモオ様……がんばっ

●おたよりのあて先は〒102東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 HIPPON SUPER／ 編集部「FREE TALK remix」係まで。豪華（？）記念品が君を待ってたりするかも!?

MAKER'S FREE TALK

続きましてはメーカーズ。今回のお題目は、卒業シーズンというのも重なりまして『この業界、どんなヤツが適している？』ということで。ゲーム業界に入りたいと思ってるキミに朗報!?

これはあんまりバラしたくないナイショの話なんだけど、一度しか言わないのでよ～く聞いておくように。
「入社試験を受けよ」
P.S.しかし実際の話、何もする前にどうやったら入れるかとか、自分に適性があるのかとか、ウジウジ考え込むようなヤツならやめた方がいいかもね。
（他人に厳しいホームデータKERRY）

死ぬ時も進軍ラッパを放さず前向きに倒れる奴！　つまり常に建設的考えを持っていて、逆境で不屈の闘志を燃やす者。努力と成果には大きなタイムラグがあることを認識してる者。要するにどんな業界もうまくいく要素は一緒。以上。
（メサイヤ　菊池）

「マルチメディア」の時代である！というワケで、あらゆる知識・情報に長けているor吸収しようとしてるヤツが良いのでは、と思います。それと多くのゲームに「ビジュアルシーン」が入っていることを考えれば、映像の「見せ方」を知っているともっともっともっと良いのではないでしょうか？
（ポリドール　岡司）

小生この業界に入って20余年も経ってしまった今だに①～⑤を実践してるということは、業界に適しているのかな？　この業界に入ってしまったら、なかなか辞められないよ。
①年齢に関係なく遊び心を持っている
②どんな年齢層ともうまくつき合える
③時間にルーズ（定時出退者はダメ）
④どことなくヘン
⑤探求心が強い
（ケイ・アミューズメントリース國末）

2～3年ボロ雑巾になることを覚悟できる努力と根性の人。
嗚呼、そういえば私も3年前は一介の投稿者でしたっけ。
（カプコン　船津）

精神的に子供のようなヤツとか、この業界は徹夜とか頻繁に発生するし仕事がキツイからイヤ！　とか言うヤツは×。それからオタクなヤツ。
（I.G.S.哭きの竜）

ゲーム業界にはどうやって入るか？他人に聞く前にまず実行あるのみ！いきなり任天堂に電話して「とってくださいよー」ぐらいの厚かましさと行動力があれば、結構引く手あまたなのですよ。職種にしてもゲームデザイナー、プログラマー、サウンドコンポーザー、グラフィックデザイナー、プロデューサーなんてのが花形とされているけど、それだけじゃあない!!　ソフトを売り込む営業は、おもちゃ屋とか問屋に知り合いが増えて「ドラ○エV」が発売日前に手に入ってしまうし、マスコミに強くなりたきゃ広報を志願するという手もある。他にも総務、経理、人事なんて仕事もあって、はじめて会社が成り立っているのですよ。
（テクモ広報　片野）

この業界に入って思ったことなんですが、皆さん礼儀正しく常識をわきまえた、悪く言えば普通のサラリーマンって感じだけど、「普通の仮面を被った本当はゲームおたく」が多い様な気がしますネ。言えることは、本物のおたくはまず就職できない。なんちゅーか膝の破けたジーンズをはき、臭いのしそうなネルシャツ、黒ぶちの手垢のついた眼鏡に、髪はフケの浮きでた長めの7・3。下を向いたまま「カ、カタログいいですかー」………でもね。STG、ACT好きのキミ！　他社のゲームや試作品を研究する時、そのすご腕が必要なんですよ。結果としてはやる気と常識のある普通の人、ですかね。
（ココナッツジャパン　栗原）

エルビス・ナイスガイ・AGFの会話
㊓　自分自身に自信を持っている人
㋤　それ以前の問題で
1. 給料が安くても文句を言わない奴
2. したくない仕事を文句無くできる奴
3. 上司に不満があっても文句を言わない奴
Ⓐ　ほんとかよ。やっぱり酒の飲める「ぎゃる」&「ボーイ」だろ。好みとしては「ぎゃる」だな
㊓　でも本当は○○○な奴
㋤　なんでだよ
㊓　○○○な奴は向上心が強いんだよ
Ⓐ　個人の趣味丸だしだぁ
（アートディンク）

こんな奴はいらない!?
・毎日風呂に入らない、臭い奴。（機材が汚れる、フケで機材が故障する）
・電話が恐い奴（緊張して喋れない奴。何度教えても、電話の保留ボタンが押せない）
・HOT DOG PRESS、東京ウォーカーを毎週読んでる奴。
・ドラク○を買うのに前の日の夜から並んで、そのまんまその日は会社に来ない奴。（お願い。問屋から買ったの、安くしてあげるから仕事して）
………全部、実話です。
（シュールド・ウェーブ　堀田）

とりあえずこんな感じで。
・個性的であること。
・HIPPON編集部の根本さんと、友達になれるだけのゲーマーであること。（女性なら関係ないかも）
・新ジャンルに対する興味がある人。
・自社作品にベタボレしない人。（自社商品がスゴイと思い込むのはキケン。自社商品に誇りを持つことは大切だが、それを良作と許すべきではない）
・ズバリ、ソフトを評価した時に「面白いか、つまらないか」と言えること。
（イマジニア　桜井）

方法は3つあります。
1．人にはない特技を身につけ、それを売りにして入る。EX；自作ゲームくらい組めたり。CGで絵を描ける人なら、人物の全身（顔だけは不可）、メカ、風景のどれかができないとダメですね。できれば、全部ですけど。
2．きちんとした大学を出る。（但し、庶務や営業にまわされる可能性あり）
3．なぞ
（CSK総合研究所　宮本隆雄）

社長に聞いたところ、以下の答えが返ってきました。
①カラオケが人前で上がらず歌え、下手でない人
②ディスコが好きで、最新の踊りができる人
③ひとり演技ができ、宴会で場を盛り上げることができる人
④1～3ができ、それでいてソフトを作成できる人
以下4点がクリアーできるという自信がある人は、是非面接に来て下さい。あなたの御来社を社長以下60名が待っています。
（コンパイル　中市）

あたくしが編集部に入ったきっかけをひとつ。編集業がやりたかった＋やる気のアピール。あとは美しさの勝利かしら。第一印象は大事なのよ。（サ）

告知

来る4月下旬、JR田町駅から徒歩10分のインクスティック鈴江ファクトリーで夜間、

超兄貴ライブ

が、敢行される。らしい。
コンポーザーの葉山氏がこの日の為に結成したスペシャル・バンドで、ハイパーグループな暑苦しい演奏を聴かせてくれる。らしい。
他にも二度と見ることのできないマッチョな特別企画もあるとか。
『超兄貴』の再販も決定したCDも好調ときて、今年は兄貴の年か？
問い合わせ先…NECアベニュー；044－857－7692福田さんまで。

風雲！SLG城

最近ちまたでは風邪が流行っているようだが、普段から体を鍛えて防御力を高め、栄養のあるものを食べてHPを回復させ、よく眠ってMPを満タンにしておけば、風邪などすぐに撃退できよう。あとは精神力で治すべし。日頃の鍛錬がモノを言うのぢゃ。

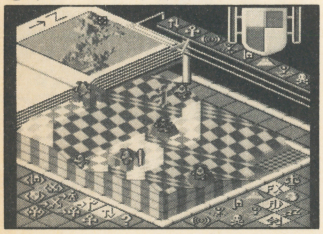
ＳＬＧ城城主／猪野清秀

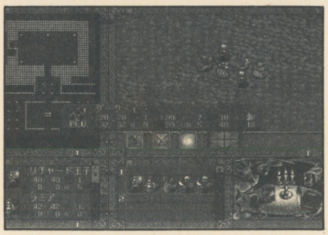
クォータービュー型SLGとマウスのあやしい関係を探る!!

スーパーファミコン版の発売をきっかけに、次々と各機種でマウスが発売された。これでホビー機三本柱の、ＳＦＣ、ＭＤ、ＰＣすべてにマウスが揃ったことになる。マウスの普及と共にもっとも恩恵を受けるジャンルのソフトはＳＬＧであると以前にも述べたが、最近のソフトの動向はまさにその言葉どおりに進んでいる。領民の中にも、最近のＳＬＧの発売のピッチが以前と比べるとかなり速くなっていることに気がついた人もいることだろう。

今回取りあげるのは、それらのＳＬＧの中でも特に注目したい「クォータービュータイプ」のソフトである。

「クォータービュー」って何だ？　と疑問に思う人もいるハズだ。そのまま訳せば「四分の一の眺め」。「ふかん図」と意訳されることもある。真上や真横からではなく、斜め上から見おろした感じの画面で構成されている、という意味なのである。具体的には『ポピュラス』や『ランドストーカー』を思い浮かべてもらうと分かりやすい。


↑『ポピュラス』はクォータービューゲームの初期の中でのとしては代表作にあたる

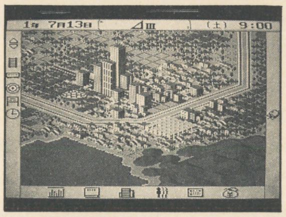

↑パソコンゲームでも相変わらずこのタイプのソフトは多い。写真はウルフチームの『緋王伝』

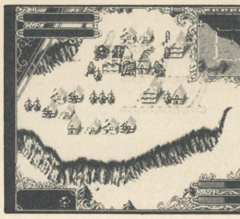
このタイプのゲームの利点はいろいろある。平面的な画面構成よりも立体感をより深く感じ取ることができるし、高低差も分かりやすい。見栄えもするし、プレイヤーの感情移入もより容易にできるようになる。

だが「クォータービュー」の採用が利点ばかりを生むワケでもない。プログラム的に作りずらくなるという問題もある。だが、もっとも大きな弱点は「プレイヤーの移動入力が難しくなる」という点なのである。

真上や真横から見たタイプの画面なら、画面上のキャラクターの動きと十字キーで入力する方向は一致する。主人公を前に進ませたければ、それとまったく同じ方向を入力すればいいだけだ。ところが「クォータービュー」でゲームを作るとそうもいかなくなる。ゲーム画面上の上下左右と、キャラクター自身の立場からの前後左右が30度くらいの割合でずれているので、移動の感覚がつかみにくいのだ。

マウスを使ってもこの問題が根本的に解消されることはない。だがマウスの最大の利点である「瞬時にカーソルの移動ができる」点を利用して、移動のシステムを「目標地点を指定する」タイプに変えてやれば、移動そのものがかなり楽になるばかりでなく、感覚のつかみ難さの問題も気にしなくて済むようになる。マウスが普及と共に、数多くの「クォータービュー」タイプのＳＬＧが発売されることであろう。


←ＰＣの『ＡⅢ』もこのタイプの代表的なＳＬＧだ

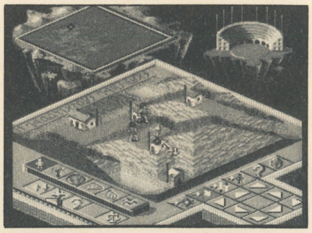

←ドラゴンを法具で倒す『ドラゴンズ・アース』もこのタイプ

城主が語るマウス対応ゲームの動向

ホビー機の性能が上がりパソコンとの機能の差が縮まる昨今、パソコンが有利であるという「最後の砦」の一つであったマウスも使えるようになり、ほぼパソコンとホビー機の障壁は取り払われたといってもよい。

スピードやメモリーの容量など、まだまだ残された問題はある。だが各メーカーはさまざまな工夫をして、その困難を克服しようと日夜努力を続けているのである。『ポピュラス2』を例に取れば、マップを進めていくシステムを変更してロムに収める面数を減らすという工夫をしているのだ。もちろんそれが、ゲームの面白味を損なうワケではない。

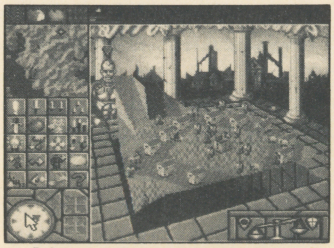
本文にある通り、「クォータービュー」タイプをはじめとする、マウス対応のＳＬＧの移植は今後も続くと思われる。ホビー機オリジナルの作品もぼちぼち出始めることだろう。

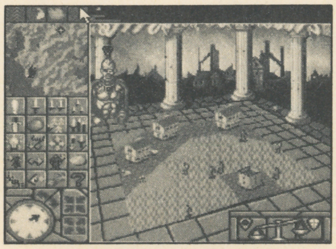

↑適切な改良をして、作品の質を保ったままの移植に成功した『ポピュラス２』

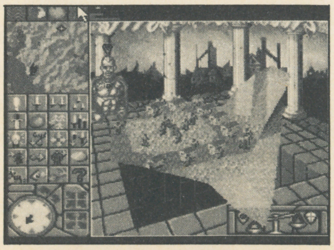
拡大・縮小はもちろん、回転までこなします！～「パワーモンガー」

一時は移植そのものが危ぶまれた『パワーモンガー』だが、この度めでたく発売されることが本決まりとなった。このソフトの最大の特徴は、表示されている地形をユーザーが自由に縮小・拡大、さらには回転までできてしまうところにある。

ＳＦＣ版に移植されてもこの特徴はしっかりと残っていた。ぐるぐる回して、どしどし拡縮しよう！


↑『パワーモンガー』の基本画面。鳥が鳴き、人々の生活の息遣いが聞こえ、季節は巡る。これだけでも素晴らしいのに…


↑なんとメイン画面の拡大や縮小ができてしまうのだ。拡大すると、一つ一つの家までもがしっかりと描き込みされていることが分かる


↑さらに回転させて、好きな視野から画面を見ることができる。山や建物の影に何かが隠れていてもこれでばっちり！

城主の近況：城主は現在『パワーモンガー』の単行本製作でバテ気味。へなちょこモードである

©Copyright 1993､1993 by ARTDINK ©ヒューマン ©フィールド ©IMAGINEER ©Bullfrog Productions LTD. 1991､1993.／Licensed from Electronic Arts. Original by Bullfrog Productions LTD.／ Japanese version by Intinity. ©1989／1990 Electoronic Arts Copyright／Original by Bullfrog／Japanese version by Intinity. ©IMAGINEER CO.,LTD. Copyright ©Bullfrog Productions Ltd.1990／1993 Licensed from Electoronic Arts SUPER FAMICOM version by Bullfrog Productions Ltd. ©WOLF TEAM

お葉書どしどし待ってるぞい！〜このソフトで僕らは遊びたい(『アトラス』の巻)

２月号でシステムの変更を告知したところ、熱の入った葉書を送ってきた領民が次々に現れた。その中の一通の一部を紹介しよう。

■「このソフトで僕らは遊びたい」
第１位『アトラス』(アートディンク)
〔理由〕画面は地味だが、味がある。毎年王様と契約を更新したり、宝物を探したり、未知の大陸を見つけたりが楽しい（後略）。
（奈良県・久慈涼月）

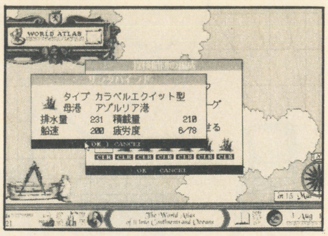
それでは『アトラス』（正確には『THE ATLAS』）の概要を紹介してみよう。

←山梨県・間ともみ
『プリメー2』は城主も期待している一作。完成はまだか？

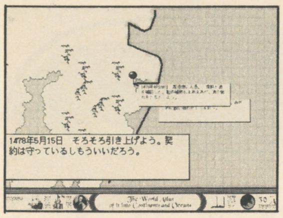
時は15世紀、場所はヨーロッパ。力を得た諸国が海外への足がかりをつかもうとしていた時代。そう、かの有名なコロンブスやマゼランが活躍した大航海時代の話だ。

プレイヤーはポルトガルの国王との間に契約を結んだ名門商人となる。与えられた資金を元に船を買って探検家を雇い、地図の上ではまだ空白の未知なる世界への冒険を指示し、空白部分を調査結果で埋めていくのがゲームの基本的な目標となる。

王様との契約では、発見した町との貿易は独占して構わないことになっている。新たな町の発見報告を得たら、そこに商館を建てて中継地点とし、商船を配置して貿易を行い、利益を得ることができるのだ。



↑探検船を購入して探検隊を編成し、航海の指示を行う。性能のいい船は値段も高い



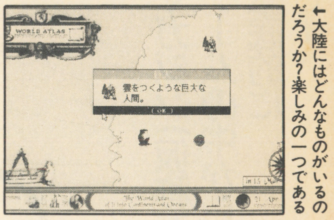
←探検隊の調査報告。探検家によって口調が異なるのだ

もちろん見つかるのは町だけではない。聞いた事もない文明の遺跡や独特の文化を持った集落を発見することもあれば、何もない海岸線がどこまでも続くこともある。船団自身が嵐に巻き込まれてしまい、ボロボロになることもある。金貨何万枚もの価値がある財宝の発見、地球が丸いことの証明、そして最大の謎とされている「イヴラークの骨」を見つけたとき、プレイヤーの目には感激のあまり熱いものがこみ上げてくるかもしれない。

『アトラス』には地図に自分だけの世界地図を描き加えていく「創造」の楽しみと、宝物を捜し出す「発見」という二つの味わいがある。

移植についてはまったくの未定。だ

↑一年ごとに王様が評価をしてくれる。好成績だとほうびの金貨の枚数も多いぞ



←大陸にはどんなものがいるのだろうか？楽しみの一つである

が、アートディンク社のＰＣへの移植第一弾『Ａ列車で行こうIII』の出来次第では、話が持ち上がってくるかもしれない。まずは『AIII』の発売を、カレンダーにバツ印をつけながら、首を長くして待つのだ！ ひょっとすると、ひょっとするかもしれないゾ。

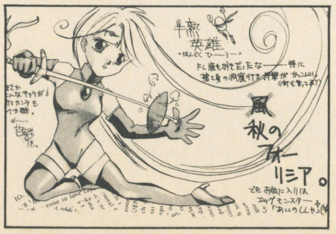
票を獲得しているソフト達(1月末日現在)

『THE ATLAS』
『トラフィック・コンフュージョン』
『プリンセスメーカー』
『プリンセスメーカー２』
『JOSHUA』
『太閤立志伝』『688アタックサブ』
『ビックオナー』
『風へ』
etc.

SLGフリートーク

■２月号に『三國志III』の記事があったのでペンを取りました。私37才になるおじさんです。
『三國志III』はどの雑誌でも評判が良いようですが、私には今一つ納得できない点があります。第一に他国の戦争を「見ない」とした時の結果の不条理。攻め込んで負けた側の方が損害が少ないのは説明のつけようがありません。第二にCOM側にはプレイヤー側のすべてが常にまる見えである事。君主一人だけでも引き抜きが簡単にできたり、戦闘モードで霧でも夜でも弓矢が飛んでくるのは不公平です。
以上不満もいくつかあるのですが、私は登録武将集めを楽しみに遊んでおります……（後略）。
（愛知県・加藤良則）

●戦闘モードでCOM側の動きを見ていると、加藤さんの気持ちも分からないでもない。常に批判精神を持って物事を見つめ、よりよい物を欲する気持ちを保ち続けてこそ、明るいＳＬＧ界の未来が開けてくるのである。



↑岡山県・沙波遊希
うむうむ。芋ねーちゃんは可愛いのぉ

←千葉県・みーさん
受験も一種のSLG。合格＝面クリアなのぢゃ。頑張れ！

城主様のありがた〜いお言葉

城主は今、ＳＦＣ版『パワーモンガー』を朝から晩までプレイしている。エンディング画面を見たとき、城主は思わず涙してしまったぞ。涙腺(るいせん)が弱い城主なのであった。

城主が感じ取ったこの喜びを一人でも多くの人に伝えるために、現在城主は一生懸命になって『パワーモンガー』の攻略本の執筆を進めている。ソフトを買った人はもちろんのこと、ソフトを持っていない人も一度は目を通し、気に入ったら買ってほしい。感想などを送ってくれると、嬉しさのあまり城主はまた泣いてしまうかもしれないぞ。

「このソフトで僕らは遊びたい」だが、まだまだ葉書が少ないぞ。君の一票がソフトの移植を左右するかもしれないのだ。さあペンを取ろう！

ＳＬＧ城では以下のコーナーについて投稿を募集しておる。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」
システムが変更したのを忘れずに。ベスト３を順位別に、理由も添えて出してほしいのだ。詳しくは2月号参照。
(2)「私だけが知っている」
裏技をはじめとする、「知っているのは私だけだろう」という情報を募集！
(3)「ＳＬＧフリートーク」
ＳＬＧに関連のあるフリートークなら何でもＯＫ。イラストもありありだ。
(4)「ＳＬＧ・Ｑ＆Ａ」
城主が質問に答えちゃうぞ。
(5)「攻略・解説リクエスト」
(4)より詳しい解説を求めたい時はこちらへどうぞ。

宛先はこちら。老若男女を問わず、城主を満足させる葉書を待ってるぞ。
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HiPPON SUPER！」
風雲！SLG城「(各コーナー名)」係

Copyright (C) 1992 by ARTDINK

信長症候群

松井、一茂、貴ノ花。
羽田派、シリウス、日本新党。
卒業、就職、内定研修……。
お互いもっと将来のイメージ出さないとね。

若いなぁ。

シミュレーションゲームマガジン(仮称)は
パソコンゲーム、テレビゲームの中から
選りすぐりのゲームを、徹底的に
プレーし解説する専門誌です。

<パソコンゲーム>
- 信長の野望　覇王伝
- トキオ
- シビライゼーション
- エアコンバットIII
- 三国志III
- 銀河英雄伝説III
- ポピュラスII
- 4Dボクシング
- ライフ&デス
- ロボクラッシュII
- アージェントミッション
- シムアント
- ウイニングポスト
- アトラスII
- 大航海時代2
- レイルロードタイクーンデラックス
- 激闘！ソロモン海戦史

<テレビゲーム等>
- 伝説のオウガバトル
- パワーモンガー
- SDガンダム
- 宇宙戦艦ヤマト
- ユートピア
- アドバンスド・スコートリーダー

3月19日発売　590円

シミュレーション ゲーム　マガジン(仮称)

HiPPON SUPER! 臨時増刊

〒102　東京都千代田区麹町5-5-5　☎03-3221-1994

JICC

RPG&SLG大全

84

ダンジョンエクスプローラーII
前作からIIに至るエピソードと、今度の冒険に加わる仲間たちを一挙公開。これを見逃す手はない！

66

伝説のオウガバトル
長い間謎につつまれていた超期待のハイパーSLG。その内容がついに発表された！　刮目して読め

72

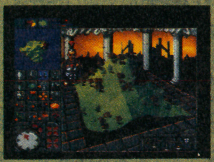
メタルマックス2
『MM2』の特徴である“自由度”。今回はその自由度について、あらゆる角度から検証してみたぞ。

76

A列車で行こうIII
噂の鉄道経営SLGが、ついにその姿を明らかに。ゲームの三大要素を中心に、そのすべてを紹介。

80

ブレスオブファイア
カプコンが放つ本格的RPGが、そのベールを脱いだ！　戦闘システムと序盤の物語を公開する!!

86

パワーモンガー
『パワーモンガー』は戦うだけのSLGじゃない。今回は別の視点からの楽しみ方を紹介するぞ

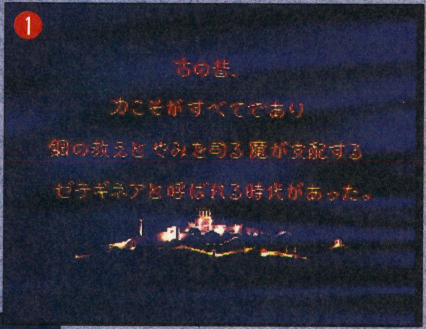
87 **注目ソフト開発レポート**

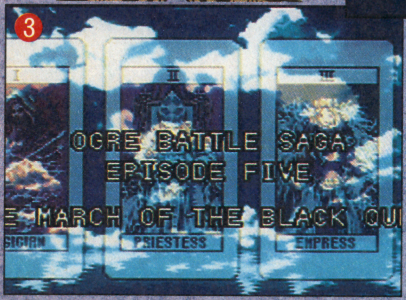
88 **祝！シムマガ創刊**

■SFC■クエスト■3月12日発売予定■￥9600（税抜き）

新規参入のクエスト第１弾ソフトは、RPG的な要素を多分に含んだシミュレーション超大作。リアルタイムで繰り広げられるファンタジックな戦略SLGは、RPG好きにはたまらない魅力がいっぱい入っている！ 文・塩田信之

壮大なる物語世界





Ogre Battle Saga

半世紀前、ゼテギネアの地は戦乱の嵐に見舞われていたが、やがてあらわれた５人の勇者たちによって、束の間の平和が訪れた。

時が流れ、この地に再び戦乱が起こる。その戦乱をひき起こしたのが、前の戦乱をおさめた勇者たちのひとりだったのだ。

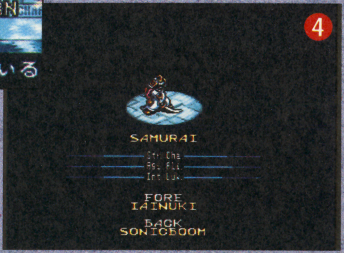
賢者ラシュディは、かつての盟友であるゼノビア王国のグラン王を殺害した。さらに、強大な軍事力を誇る北方の国家ハイランドを導き、またたくまにゼテギネア全土を征服させた。

みずからを神とあがめさせるハイランドの美しき女王エンドラは、ここに「神聖ゼテギネア帝国」を誕生させる。反体制者に容赦のない処罰を下す恐怖政治によって人々を支配する暗黒時代が始まったのだ。

さらに時は流れ、帝国暦24年。今は亡きゼノビア王国の東端に位置するシャロームの辺境に平和を取り戻そうとするものたちが最後の戦いを挑むために集結しつつあった。

ゼテギネア帝国

ゲームは１枚の巨大なマップ上を移動しつつ進行する。舞台となるのは、ゼテギネアの地。マップ東端にある辺境の地シャロームからスタートし、まずはゼノビア王国周辺の地域を奪還する。最初の２、３面は一歩ずつ精実に進むようになっているが、先の面に進むとふたつの地球のうちのどちらかを先に攻略するか選択できるようになる。なお、マップはかなり巨大で、画面の左にもまだつながっている。



←ステータスの棒グラフは、だいたいの目安。実際のキャラクターは、同じ職業でも能力値は多少ランダムに変化している

①電源を入れると、背景ストーリーの紹介と、登場する主要キャラクターの能力を紹介するデモンストレーションが表示される。
②背景となるストーリーは英語と日本語の字幕で表示。
③オウガバトル・サガの第５章──壮大な物語を感じさせる。
④キャラクターの能力と、戦闘アクションの紹介。キャラクターによっては、ここで表示されない行動もとるのだ。
⑤女性型のキャラクターもけっこう多い。フェアリーなどは、アクションもなかなかかわいらしいのだ。
⑥最後に表示されるのは、主人公である伝説の勇者。女性の勇者も用意されている。キャラメイク時に性別を入力することができるのだ。なお、勇者の紹介ではアクションは表示されない。

©1993 QUEST

タロットで人を見抜く 占星術師ウォーレン

→これはプリエステスのカード。答に正解はないので、プレイヤーによってどれを選ぶかは変わってくるはずだ

↑ジャッジメントのカード。質問の内容は、カードの種類によって決まっている。カードは22枚あるが、質問は6つ。どのカードが出るかはランダムに決まるのだ

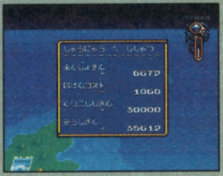
↓ジャスティスのカード。こうしてみると、性格判断的な質問も多い。質問の答は、主人公のパラメータに影響を与える。選択は慎重に行いたい

「伝説のオウガバトル」とは

●リアルタイムシミュレーション

ゲームとしては、『ファイアーエムブレム』や『シャイニングフォース』といった雰囲気に近い。ただしヘックスは存在せず、それぞれのユニット（3～5キャラクターのパーティ編成となる）は目的地を指定されたら、自動的にルートを選んで目的地まで進む。敵のユニットも同様に、マップ上にいくつかの町があり、そこに移動すると帝国から解放でき、1日ごとに援助金をもらえるようになる。また、使用ユニットは1日ごとにコストがかかる。

↑リアルタイム進行なので、時間経過も空の色でわかるのだ

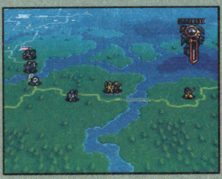


↑ユニットには使用コストがあり、1日ごとに払う必要がある

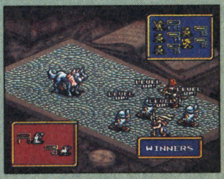
●オウガバトルの戦闘システム

オウガバトルのユニットはパーティになっている。メンバーはそれぞれ攻撃方法と攻撃回数が決まっており、戦闘になるとそれぞれが決められた回数だけ自動的に攻撃を行う。敵味方の攻撃が終わったら、与えたダメージ量の多い方が勝利者となり、負けた方はマップ上を少し戻されてしまう。

戦闘で死んだキャラはマップ上にある教会へ行けば復活させることができる。そのかわり、コストの3倍のお金がかかるし、戦闘で得られるはずの経験値も得られないのだ。



↑経験値がたまるとレベルアップする。能力値も上がる



↑パーティのリーダーがやられると勝手に逃げ帰ってしまう

キャラクター作成の手順

①「NEW　GAME」を選択すると、まずはクロットカードでリーダーの適性を調べてくれる。

②もちろん、最初は名前の入力。文字はひらがな、カタカナ、アルファベットから選択でき、最大で8文字まで入力することができる。他のキャラの名前はすべてランダムに決まるのだ。

③主人公の性別を入力。ちゃんと女性型のヒロインも用意されているのだ。

④ウォーレンがタロットカードをめくり、カードに合わせた質問をしてくる。質問は6回で、質問の答によって、主人公の能力や、パーティのメンバーが変化するのだ。

⑤最後に1枚、残りのカードの中から選択する。ここで選んだカードでは質問されない。どんなカードを引いたかが重要なのだ。

⑥すべての選択が終わると、主人公を含めた最初のユニット……5人のパーティが表示される。それぞれのキャラクターの能力を確認しておこう。前列のファイター3人は名前と数値以外変わらないが、主人公以外のもうひとりの人物はカードの選択によって職業も変わるのだ。また、主人公の攻撃方法も変化するので、何度かタロット占いを試してみて、一番能力の高いパーティを選んでみるのもいい。

キャラクターのステータス

名前：主人公以外のキャラは、ほとんどがランダムに設定される。

クラス：職業。Lv、Cha、Aliの値によってクラスチェンジが可能。

Lv：キャラクターの成長レベル。

Hp：ヒットポイント。0で死亡。

Str：攻撃力。武器を装備すると、この値が変化してダメージが増える。

Agi：素早さ。攻撃の命中率や、相手の攻撃に対する回避率に影響する。

Int：知性の高さ。魔法の攻撃力や、魔法に対する防御力の高さに影響する。

Cha：人望の高さ、カリスマ性の強さ。クラスチェンジの基準となる。

Ali：善悪の属性。高ければ善で、低いと悪となる。昼夜の戦いにも影響。

Luk：運のよさ。攻撃の回避率などに影響。隠しアイテムの発見率も上昇。

Cost：1日ごとにかかる費用。

NEXT：次のレベルに必要な経験値。

MOVE：地形によって移動力が変化。

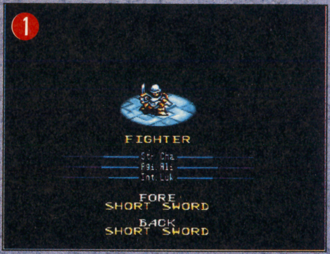
ITEM：それぞれアイテムを所持可。

ユニットリーダー：職業によってリーダーになれるか否かが決まっている。

登場キャラの多彩さ

クラス・種族のいろいろ

ユニットがパーティ構成であるため、ゲームに登場するキャラクターの種類は数多く用意されている。



武装について

各キャラクターは、なんらかのアイテムをひとつ装備することができる。アイテムの種類は武器、防具、アクセサリーといったもので、攻撃力や知性などに大きく影響を与える。防具による防御力は数値で表示されることはないが、ダメージはかなり低くなる。

攻撃動作も豊富

各キャラのアクションはパーティにおける位置によって変わる。攻撃回数も変わってくるので、そのキャラに合った位置に編成し直してあげよう。ダメージを受けやすいキャラは後列で守ろう。

主なクラスの特性

ロード：主人公のみに与えられる称号。攻撃方法はゲーム開始時のタロット占いによって変化する。攻撃力、防御力は高く、前列でも充分に戦える。ただ、集中攻撃に気をつけよう。

ファイター：男性型キャラクターのもっとも基本的な職業。特に目立つ能力はないが、転職の基本となる。

ナイト：ファイターの能力をそのままちょっとずつレベルアップした感じ。最初から仲間になることも。

ビーストテイマー：パーティにヘルハウンドなどがいると能力の上がる猛獣使い。ドラゴンマスターにも。

ウィザード：ファイターからクラスチェンジできる魔法使い系の基本。後列からの魔法攻撃が強力だ。

アマゾネス：女性型キャラクターの基本職業。クレリックなどの回復系キャラは女性型しかなれないのだ。

①もっとも基本的な職業であるファイター。直接上のランクに変化できるクラスも7種類と全職業中もっとも多い。ファイターをどのように成長させていくかはゲーム全体の中でもかなり重要なテーマといえる。

②ファイターの成長した姿といえるナイト。攻撃力などはさほど大きく変化していないが、グラフィックからもわかる通り攻撃されたときの防御力は格段に上がっている。最初に仲間になるナイトのランスロットは、いろんなイベントで重宝するキャラクター。怪しい場所には彼を進ませてみよう。

③攻撃力などがあまりぱっとしないビーストテイマーは、今後の成長に期待したいキャラクター。ここからさらに3段階も高いランクに転職することができる。条件さえ揃えば、ドラゴンを操れるドラゴンテイマーへの道も開けるのだ。

④後列に置くと攻撃することができないクレリックだが、そのヒーリング能力は重要。アンデッドモンスターに対する攻撃にもなるのだ。

⑤ファイターから転職できるサムライ。後衛時にはソニックブームが使える。

⑥戦闘時に表示される攻撃アクションも職業別に細かくつくられている。前列か後列かで攻撃方法が変わることも。

⑦ウィザードの魔法攻撃は特殊で、いくつかの攻撃がランダムに選択される。特殊効果も派手なのだ。

⑧さらに動きが特徴的なのはモンスターキャラ。種類も成長も豊富だ。

転職

Amazonis
アマゾネス

攻撃方法		
前衛	矢を放つ	
	回数	1
後衛	矢を放つ	
	回数	2

女性型キャラクターのもっとも基本となる職業。ファイターに負けない攻撃力があるが、後列から弓矢による補助攻撃といった役割が多い。ヒーリング能力を持つクレリックに転職できるので確実に成長させてあげよう。

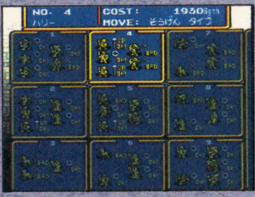
Lv5以上、Ali35以上 Cha50以上で…

Valkyrie
ヴァルキリー

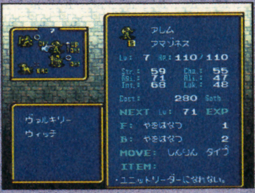
攻撃方法		
前衛	なぎはらう	
	回数	2
後衛	ライトニング	
	回数	2

女性版ナイトといえる職業。前列なら直接攻撃、攻撃なら雷の魔法による攻撃を行える。敵の雷系魔法攻撃に対する防御力も高く、パーティの中核としても活躍してくれるキャラクターだ。フレイアに転職も可能。

←編成画面を呼び出すことにより、いつでもクラスチェンジは可能なのだ



→クラスチェンジを選択すると、転職可能かどうかがキャラ別に表示される



←転職が終わると、能力値なども多少変化するが、レベルは前のままなのだ

→他に、アイテムを使うことによって特殊な職業に転職することも可能だ

クラスチェンジの法則

まず、クラスチェンジとはいっても、再度レベル1から成長しなおすというものではない。いったん上級職に転職したキャラクターは、その後いつでも元の職業に戻すことができる。

クラスチェンジの基準となるのは、キャラクターのレベルと、Cha、Aliというパラメータだ。特にAliは、そのキャラクターの取る行動によって変化するので、転職を思い通りに行うのはけっこうむずかしい。なお、Aliはキャラクターのレベルをむやみに上げるとどんどん低く下がってしまうので経験値稼ぎはほどほどに。

職業によって攻撃方法が異なってくるので、パーティの編成を考えて転職させよう。キャラクターを他のパーティに移してバランスを取ることも重要なのだ。

なお、ゲームを進めてゆくと特殊なクラスチェンジ用のアイテムを手に入れることができる。使用することによって意外な職業に転職できる。

クラスチェンジ例 ―アマゾネスの場合―

アマゾネス

女性型キャラは男性型に比べると転職の幅が狭い。しかし、パーティー全体のバランスを考えるとなくてはならない職業ばかりなのだ。

クレリック
Lv 4 以上、Ali50以上、Cha50以上

プリースト
?

ここにある職業の他にも、あるアイテムを使用してアマゾネスをプリンセスという職業にクラスチェンジすることも可能なのだ。

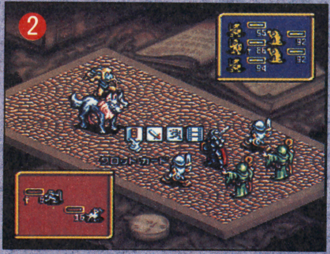
?

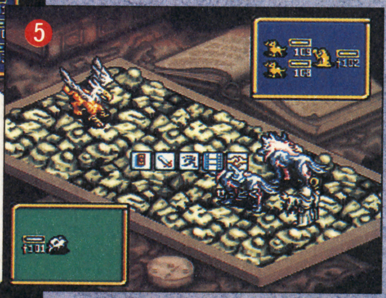
ヴァルキリー
Lv 5 以上、Ali35以上、Cha50以上

フレイア
?

ウィッチ
Lv 5 以上、Ali65以上、Cha50以上

①転職は戦闘中以外いつでも可能。編成画面から「クラスチェンジ」を選ぶ。
②希望クラスを選ぶと、確認後グラフィックが変化。ステータスを見よう。
③転職のコントロールはけっこうむずかしい。そして、奥も深いのだ。
④仲間になるモンスターたちも条件さえそろえばクラスチェンジ可能なのだ。



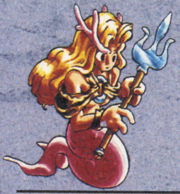


オウガバトルに登場するモンスターたち

ドラゴン

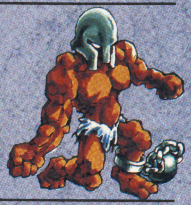
各種モンスターの中でも、クラスチェンジの可能性や各ステータスの高さなどで他を圧倒する種族。成長させることにより、9種類のドラゴンにクラスチェンジ可能。自軍に入れるにはドラゴンテイマーなど優秀なリーダーが必要。

マーメイド



上半身は人間で下半身は魚という亜人種。外見からわかる通り、水上でもっとも活躍する。水の多い面でリーダーとして使うと、戦闘の際のボーナスが大きくなるのでぜひとも活用したい。雷の攻撃には弱い。

ゴーレム



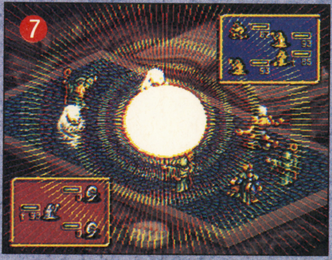
Hpこそ低いものの、攻撃力・防御力ともにかなりの高さを誇るモンスター。相手が剣などで物理的な攻撃をしてくる限り、そうそうやられることはない。ただし、知性は低く、炎系魔法や神聖武器などによる攻撃には弱い。

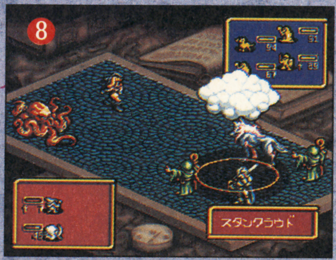
ヘルハウンド

魔獣系のキャラクターの中ではもっとも手軽に補充できるモンスター。Agiが高く、攻撃回数も多いうえに、暗黒系の攻撃に対する防御力も高い。ビーストテイマーとともにいるとさらに能力が上がる。神聖系攻撃にはちと弱い。

スケルトン

ゴーストと並ぶアンデッド系の代表的なモンスター。アンデッド系モンスターは通常の攻撃はまったく効かないため、面によってはとても重宝する。ただし、神聖系攻撃とクレリックなどのヒーリングで瞬時に消滅する。





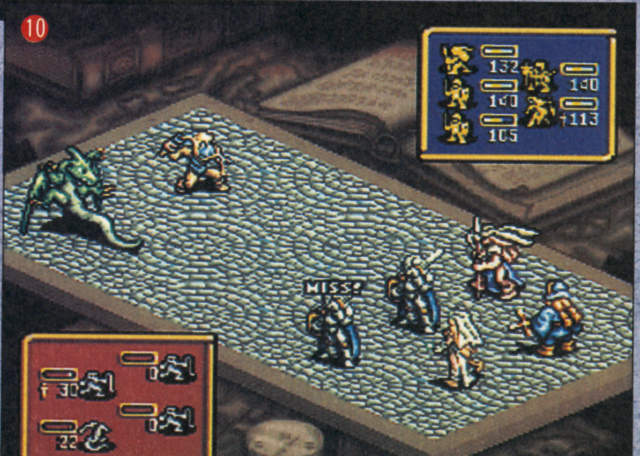
バトルコマンド

ガッツをみせろ：各自のキャラクターが自らの判断で攻撃対象を決定する。攻守のバランスのとれたノーマルな作戦。

バラバラにせめろ：防御に重点を置いた作戦。Hpの高い敵から攻撃。

リーダーをねらえ：リーダーに対して集中攻撃。敵のレベルが高いときに有効。

いきのねをとめろ：攻撃主体の作戦で、Hpの低い敵から重点的に攻撃する作戦。



華麗なるバトルフィールド

①シミュレーションというと戦闘が長くていらいらすることも多いが、『伝説のオウガバトル』ではテンポも早く画面の演出も楽しいオートバルによって進行するのだ。
②戦闘に入ったときにAボタンを押せばアイコン選択ができる。
③移動中に突然中立キャラクターに襲われることもある。
④町を解放したときにもらえるタロットカードは、戦闘中に使うことによりいろいろな特殊効果を起こすことが可能。詳しくは右ページのカード一覧を。
⑤中立キャラクターとの戦いのときは「説得」を選択することができる。リーダーのChaの高さなどによって、説得可能で、仲間にすることができる。
⑥チャリオットでロキを召喚。敵全体にダメージを与えることができる。
⑦サンを使うと、Aliの低いキャラ全員にダメージを与える。味方も対象に含まれるので注意が必要だ。
⑧後列のウィッチによる特殊攻撃「スタンクラウド」敵全体が対象で、よけられないと１回行動が取れなくなる。
⑨プリンセスの特殊攻撃「スターティアラ」。敵全体にダメージを与える。
⑩モンスターの攻撃はそのアクションが特殊。ワイアームの場合、前衛後衛で攻撃方法は変わらないがアクションと威力にはずいぶん差があるものだ。
⑪戦闘で死亡したキャラは教会で復活できる。が、削除して町で新たにキャラを補充した方がいい場合も……。

伝説のオウガバトルを楽しむために…

このゲームには、思ったよりもたくさんのアイテムが存在する。歩いていると突然発見する埋もれた財宝や、町などを解放するともらえるアイテム、それに倒した敵の死体から発見できるアイテムなど。これらを集めて効果を試してみるのはゲーム中の大きな魅力のひとつといえる。

また、隠された町を発見するのも宝探し的でおもしろい。埋もれた財宝もそうだが、隠しフィーチャーは相当な数が用意されている。

ただし、これらを探すときに気をつけなければならないのは、なんといっても「時間」。面クリアの時間が遅いとカオスフレームが下がってしまい、イベントに出会える可能性も低くなってしまうのだ。各面はいったんクリアした後ならいつでも戻ることができるので、クリアに必要なイベントを探す以外はクリア後に行った方が懸命といえる。速攻を狙うなら、敵が攻めてくるのを町で待つ間に他のユニットを進ませよう。

↑埋もれた財宝を発見！ 見つかるアイテムは場所によって特定されているわけではなく、ランダムに決定されるのだ

↑マップの端などの平地や山の谷間などは、町が隠されていることも多い。Lukの高いキャラで捜索部隊を組織して確かめさせよう

戦闘のときに大事な要素となるのが、町などを解放したときにもらえるタロットカード。使ってみるといろいろな効果があるのだ。

カードは入手したときにもさまざまな効果を発揮する。全部が全部よい効果をもたらすわけではないが、挑戦してみなければ道もひらけないぞ。入手時によい効果を表さなかったカードでも、戦闘に使えば役に立つことも多い。カードは度々手に入るので、出し惜しみせずに使っていこう。

タロットカード一覧

No.	カード名		効果
I	MAGICIAN マジシャン	入手時	キャラクターのIntが１ポイントアップ
		戦闘時	炎系魔法で敵全体に攻撃
II	PRIESTESS プリエステス	入手時	キャラクターのAliが１ポイントアップ
		戦闘時	味方全員のHpを50ポイントずつ回復させる
III	EMPRESS エンプレス	入手時	キャラクターのChaが１ポイントアップ
		戦闘時	味方全員のHpをMAXまで回復させる
IV	EMPEROR エンペラー	入手時	キャラクターのChaが２ポイントアップ
		戦闘時	味方全員の攻撃回数を１回ずつ増やす
V	HIEROPHANT ハイエロファント	入手時	キャラクターのAliが２ポイントアップ
		戦闘時	敵全体を眠らせて行動不能に陥らせる
VI	LOVERS ラヴァーズ	入手時	カオスフレームが２ポイントアップ
		戦闘時	キューピットを召喚。敵を混乱させて味方にする
VII	CHARIOT チャリオット	入手時	キャラクターのStrが２ポイントアップ
		戦闘時	ロキを召喚。物理特殊攻撃で敵全体にダメージ
VIII	STRENGTH ストレングス	入手時	キャラクターのStrが１ポイントアップ
		戦闘時	その戦闘の間、味方全員の防御力が30%アップ
IX	HERMIT ハーミット	入手時	キャラクターのIntが２ポイントアップ
		戦闘時	闇の賢者マーリンを召喚。電撃系攻撃を敵全員に
X	FORTUNE フォーチュン	入手時	カオスフレームが１ポイントダウン
		戦闘時	敵全体を確実に退却させる
XI	JUSTICE ジャスティス	入手時	キャラクターのHp／MAXが１ポイントアップ
		戦闘時	敵全体に対して冷気系特殊攻撃でダメージを与える
XII	HANGED MAN ハングドマン	入手時	キャラクターのStrが１ポイントダウン
		戦闘時	その戦闘中敵全体の防御力を30%ずつダウンさせる
XIII	DEATH デス	入手時	カオスフレームが２ポイントダウン
		戦闘時	死神を召喚。敵のHpが半分以下の者を即死させる
XIV	TEMPERANCE テンパランス	入手時	カオスフレームが２ポイントアップ
		戦闘時	味方にかけられた眠りや石化などの状態を回復させる
XV	DEVIL デビル	入手時	カオスフレームが１ポイントダウン
		戦闘時	悪魔アスモデウスを召喚。敵全体に暗黒系特殊攻撃
XVI	TOWER タワー	入手時	キャラクターのAliが２ポイントダウン
		戦闘時	地震で敵全体にダメージ。飛んでるキャラには無効
XVII	STAR スター	入手時	キャラクターのAgiが１ポイントアップ
		戦闘時	その戦闘中、味方全体のAgiを50ポイントアップ
XVIII	MOON ムーン	入手時	夜になる（入手時が夜なら変化なし）
		戦闘時	敵の前衛と後衛を入れ替える
XIX	SUN サン	入手時	昼になる（入手時が昼なら変化なし）
		戦闘時	Aliの低いすべてのキャラにダメージを与える
XX	JUDGMENT ジャッジメント	入手時	キャラクターのHp/MAXが２ポイントアップ
		戦闘時	敵全体に神聖系魔法でダメージを与える
XXI	WORLD ワールド	入手時	それ以降、カード入手時効果が出撃中の全員に発揮
		戦闘時	あらゆる魔法攻撃をはねかえすバリアをはる
O	FOOL フール	入手時	キャラクターのLukが１ポイントアップ
		戦闘時	敵リーダー以外のキャラを確実に退却させる

※カードは、戦闘中有効なもの以外、すべて使用した瞬間に効果を発揮する。入手時の効果には、ランダムに変化するものも存在する。

METAL MAX 2

■SFC■データイースト■3月5日発売■¥9,500(税抜き)

クリアする事が目的ではない。冒険を楽しむ事が、RPGをプレイする唯一の目的だ。MM2は、思い出させてくれる。右も左もわからず荒野をさまよった、昔の日々の感動を。　文・野安ゆきお

METAL MAX 2 その自由なシステムを見よ

舞台は近未来。酸の雨が降り、土地は痩せ、人々の心もすさむ荒野。力のないものは怯えて暮らし、力のあるものが我が者顔で歩きまわる。信じられるのは己だけ。誰よりも強くなることが、この地に生きる者の唯一の目的だ。

この地で、主人公は冒険する。何のために？　……それは、主人公自身が決めることだ。悪の組織グラップラーを倒すことは、課せられた目的ではない。そのためのシナリオが組まれているわけでもない。点在するたくさんのイベントのなかのいくつかが、打倒グラップラーに直結しているだけなのだ。

だからグラップラーは無視して、ひたすら戦車を集めるのもいい。女性の部屋を飾るためだけにインテリアを貢ぎ続けるのもいい。誰に恥じる必要があろう。主人公はあなたなのだ。あなたの取った行動こそが、あなたにとっての正しい道筋なのである。

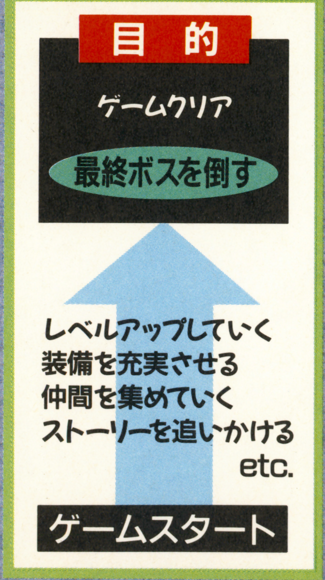
➡どこそこに何がいる。そんな情報があっても、行く行かないはあなたの自由だ

⬅賞金首。倒せばガッポリ。これで稼ぐもよし、無視するもよし。どうする？

メタルマックス2のゲーム進行図

目的はただひとつ、強くなること。そうして得た強さを何に生かすかは自由。それがMM2のルールだ。

一般的RPGのゲーム進行図



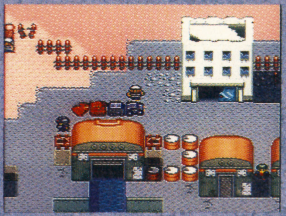
 ©1993 CREA-TECH DATAEAST CORP.

METAL MAX 2 その世界に漂うリアリズム

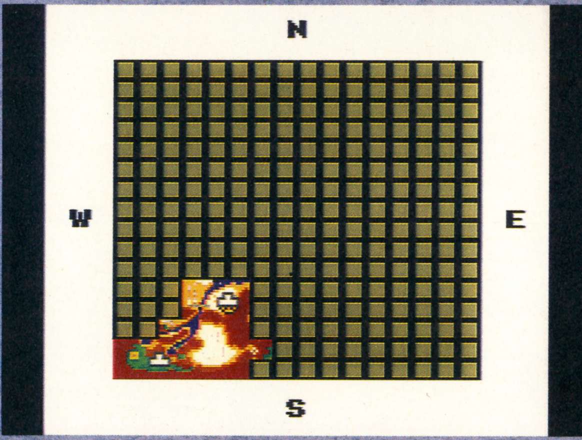
前号のインタビューのなかで作者・宮岡寛氏が語ったように、この世界に"慈悲深い神様"など存在しない。『MM2』は夢物語ではないのだ。あるのはリアリズム。冷酷な現実だけだ。

だから善と悪、白と黒、光と闇のような明確な2元論は意味を持たない。悪の組織グラップラーに属しながらボスを憎むヤツがいる。自分の復讐のためだけに魔物を追う老人がいる。信じてもいない神に祈る商人がいる。すべての人間が、自分の信じるもののためだけに生きている。それが『MM2』の世界。だから魅力的。ぞくぞくする。

➡荒れ果てた荒野。頼れるものは己の力のみ。厳しい世界だ



⬅町のなかには敵と味方が混在することも。不思議と現実的だ



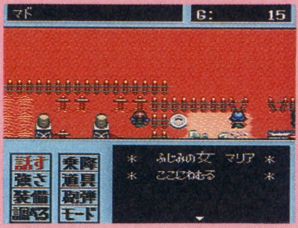
➡『メタルマックス2』の舞台「アッシドバレー」(酸の谷)全景。すでに移動した地が表示されている。これは魔法でもなんでもなくて、冒頭で入手したコントローラーを使用しただけ。荒れ果てていても、これは未来の物語。技術の名残りが見える

そこにあるのは冷たい現実の姿

この荒れ果てた世界に住む人たち。誰も夢なんか見ちゃいない。地に足をつけ、しっかりと現実を見詰める。彼等の声を聞け。

不死身の女の死

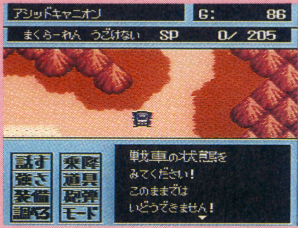
不死身の女マリア。主人公の母がわりの女戦士である。その彼女は、オープニングで壮絶な死を迎える。そしてもちろん、生き返ることはない。「不死身」の人間を冷たく殺してしまうことで、冷徹なまでのリアリズムが、冒頭で提示されるのだ。



⬅不死身の女マリアの墓。これほど痛烈に現実の冷たさを提示した一文、他のRPGにはない

動かぬ戦車

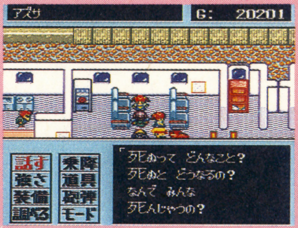
主人公が乗る戦車。壊れてしまえば、もう動かない。あとは生身の体で移動し、冒険し、戦わなくてはならない。命からがら町まで戻り、別の戦車でその地におもむき、倹引して戻らなくてはならないのだ。厳しいが道のりだが、それが、現実だ。



➡壊れてしまえば鉄の塊。いままで愛用してきた戦車も、突如邪魔な存在になる。置いていく

死を思う少女

レジスタンスの町に住む少女。死について考え続けている。死ぬとはどういうこと? どうせみんな死んじゃうんでしょ? 無邪気な口調で、主人公に問いかける。ここに一片の甘さもない。厳しい現実と、厳格な死の姿が見えるだけ。



⬅『MM2』の世界は、少女にさえも「死」を語らせる。しかも違和感を与えずに。骨太だ。

オープニングストーリー

いくら自由なゲームであるとはいえ、冒頭から序盤にかけては、あるていど決められた物語がある。紹介しよう。

ひとりきりの旅立ち・マド〜エルニニョ

冒険の始まりは、世界の南西の果てマドの町から。

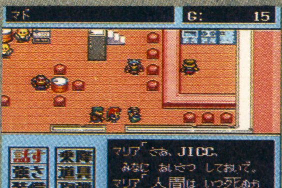
世界を荒らしまわり、恐怖の人間狩りをする悪の組織グラップラーの手は、この辺境の町にも伸びようとしていた。

町の住人は、彼等を撃退するためにソルジャーを集める。そうして集められた4人のソルジャーのひとり、不死身のマリア。彼女はひとりの、か弱い少年を連れている。それがあなた。これから始まる冒険の主人公である。

ソルジャーが集まるやいなや、グラップラーが襲ってくる。とてつもなく強い。名のあるソルジャーたちが次々にやられ、あなたを必死に守ってくれたマリアもやがて息絶える。そしてあなたも殺されてしまう……。

……いや、あなただけは、半死半生の状態から生き延びる。しかし生き残ったあなたに、もう守ってくれる者はいない。マリアに連れられて放浪の生活を強いられていたあなたに、仲間がいるわけもない。これからは、ひとりで生きていかなくてはならないのだ。

幸い、マドの町には戦車が1台あった。これさえあれば、か弱いあなたでも冒険に出られるかもしれない。……しかし持ち主のナイルが消えていた。エルニニョへ向かったらしい。彼に話せば戦車が入手できるのに! あなたは乏しい武器を手に、マドを出る。



➡酒場にソルジャーが集まったところから物語が始まる。マリアとあなたは最後に登場する

⬅敵はあまりにも強い。マリアの必死の戦いも空しく、味方は全滅。そしてあなたも死の淵を

⬅戦車を手に入れるためにはエルニニョへ行く必要がありそうだ

地名紹介・さみしい男の家

マドからエルニニョへ向かうなら、東の砂漠を越える道。だけどそこで西へ歩いてみると、そこにも人の住む地がある。その地の名は「さみしい男の家」。妻を失い、悲しみにくれる男が住んでいる。のっけから厳しい現実が突きつけられるマップ構成である。

⬅さみしい男の家は、なんだかガランとしていて本当にさみしい。寄ってみそ

METAL MAX 2 愛車へのこだわり

『MM』シリーズの独創性を際立たせているのが、戦車による戦闘システム。もちろん戦車に乗らずに生身で戦ってもいいのだが（事実、その方が強いキャラもいる）、そういうひねくれた冒険はお勧めできない。この世界に眠っている8台の戦車を探し出し、それらを乗りまわして初めて、あなたは『MM2』の真の楽しさを知るのだから。

戦車はシャシー、エンジン、主砲、副砲、ＳＥ（特殊砲）、Ｃ―ユニット（コンピュータ）の6つのパートから成り立っている。シャシーとは車体そのものなのでいじりようがないが、その他の部分は、強い部品と交換していくことで、どんどんパワーアップできる。ただのバギーをとんでもなく強い車に変化できたりするのだ。

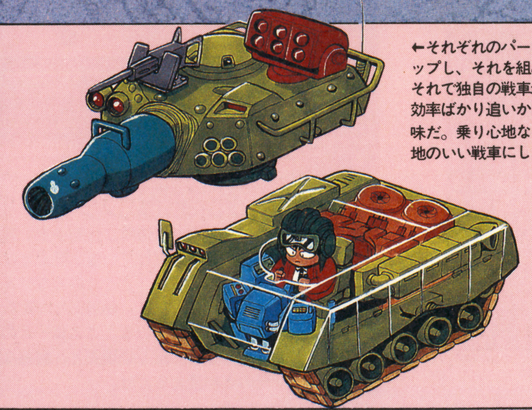
さらには、パーツそれぞれをチューンナップしたり改造したりするのもＯＫ。バスの正面に穴を開けてデカイ主砲をつけたり、まともな戦車にＳＥとしてピッチングマシン（笑）をつけてみたりと自由自在。まるで数種のプラモデルをグチャグチャに組み合わせるように、あなただけの愛車が出来上がるのである。

このようにパワーアップしていくと、その変化を画面で確認することもできる。それぞれのパーツの能力をじっくりと見ることもできる。経験値に関係なく、自分の能動的な行為（購入・改造・チューンナップ）で得られる成長の快感。ハマると病みつきになる。

←バトル。戦車は装甲タイルがゼロになると壊れ始める。大破したら生身での戦闘になるぞ

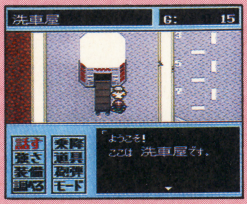
→戦車を揃えていく。それぞれ名前もつけられる。楽しいな

↑装備を買ったりチューンしたり、はたまた改造したりしながら自分だけの戦車に仕上げていく。次はどんなパワーアップをしようかなっと


←それぞれのパーツをパワーアップし、それを組み合わせる。それで独自の戦車が生まれる。効率ばかり追いかけるのは無意味だ。乗り心地ならぬ、戦い心地のいい戦車にしようぜ

洗車・ワックス・なんでもあり

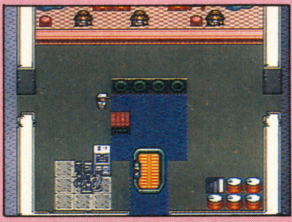
戦車をパワーアップするのだけでは愛を注ぎ切れないなら、洗車場で、ゴシゴシと洗いまくるのもいい。トリのフンくらい落とせるぞ。意味もなくワックスをかけるのも馬鹿でいいな。



←戦車を洗車。いつでもピカピカのキミでいてほしい

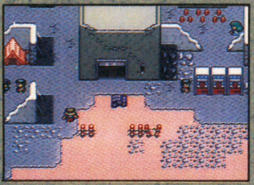
船での冒険もある

ゲームの序盤を過ぎると、船による冒険が可能になる。といっても戦車を水上用に改造するのではなく、巨大な船に戦車ごと乗せて戦うのである。全滅すると全部が海の底。キビシィ〜。


↑船で海（本当は湖）に出る。気分はもう船乗り。面舵いっぱぁ一い、全速前進！

閉ざされた橋を抜けて・エルニニョ以後

エルニニョに着くと、ナイルは入れ違いにマドへと戻っていた。あなたは再びマドへ戻り、戦車を入手した（もちろん戦車を入手しないままゲームを進めるのも可）。


←エルニニョの町には怯えと秩序が同居する。ところでナイルはどこだ？ 探せ

そしてエルニニョを歩きまわってみると、この町には、ちんけな悪党がボスとして収まっていることがわかる。それにより住人は恐怖におびえているのだが、そのおかげでグラップラーの影が薄く、変な意味で秩序が保たれている。そいつに会うこともできるが、まだヒヨッコのあなたは無視同然の態度を取られるだろう。

→ボスと出会う。あなたなど眼中になく、相手にされない

ところで、そのちんけなボスの機嫌を損ねたおかげで、牢屋に入れられている男もいる。彼の名はロビン。有能なメカニックである。いずれ仲間にすることができるかもしれない。

←エルニニョを出たら西に行く。そこには広い世界が待っている

この町ですべきことがないと思ったなら、あなたは西に進むことになる。そこにある橋を抜ければ、広い世界が待っているのだ。が、そこにはグラップラーが立ち塞がっていた。彼等を倒さねば先へは進めない。あなたは単身、彼等と戦うことになる。

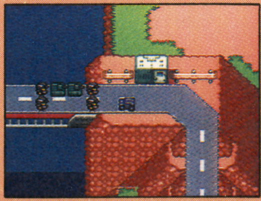
メカニックを救出するためには……

エルニニョにある怪しげな場所。絶対に泊まれない宿屋、そしてドラム缶の前の男。この2か所にさえ気づけば、どんなカギでも開ける名人、ギンバの居場所を知ることができる。しかし、ギンバが住むのはエルニニョからはるか西、ベイブリッジを越えた先なのだ。とりあえず、西へ進むしかない。

←いずれ仲間にできるメカニック・ロビン。そのためには牢屋から出さなくては

橋の上での戦い

ベイブリッジにはグラップラーがいて、誰ひとり通してくれない。だから通るためには倒すしかない。彼等は数少ない「倒す必要のある相手」なのだ。


←グラップラーが橋を封鎖している。倒さねば進めない

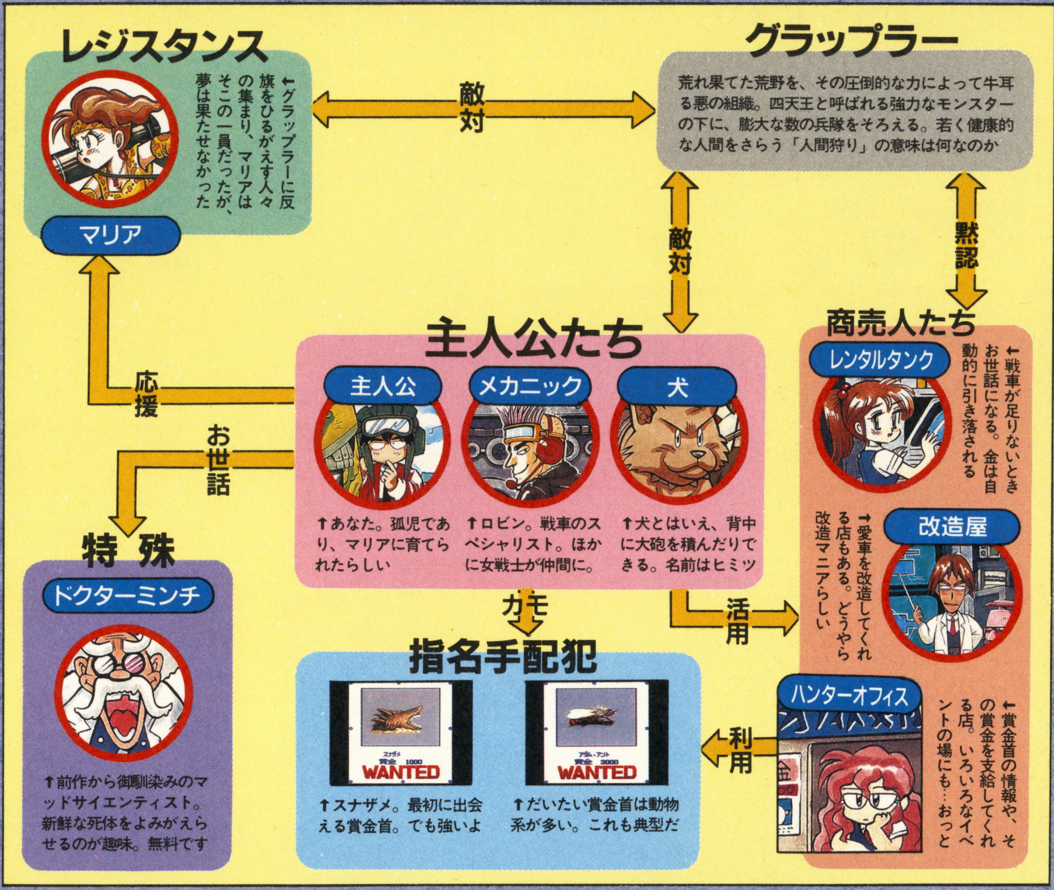
METAL MAX 2 そこに生きる人々の姿

「MM2」の人間関係は右図のとおり。レジスタンス&主人公たち対グラップラー、という形だ。あなたにそのつもりがなかろうが、拠点となる場所でグラップラーを倒しながら冒険している以上、グラップラーから敵視されるのは当然である。敵対するしかあるまい。

この相関図で面白いのは、トレーダー（放浪の民）を中心とする商売人に対しては、グラップラーも主人公たちも同様に活用していることだ。だから酒場などで席を隣にすることもあるが、その場合も戦いは起こらない。

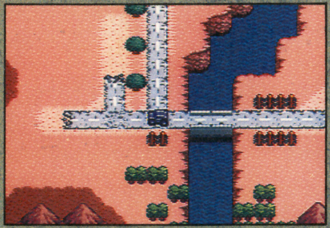
なお、大半のモンスターは右の図には属さない。アイツらはただ狂暴になって暴れているだけなのだ。グラップラーの大ボスの魔力によって云々～、といった設定はないのである。

↑人間狩りをするグラップラーと戦うレジスタンスの人々。しかし主人公に手をかしてくれるわけでもなく、ただ自分たちのことで精一杯だ



その後・登場するさまざまな地

ベイブリッジを抜けると、あなたの移動できる範囲はグッと広くなる。いくつものイベントが同時に現れ、かなり自由に自分なりの冒険ができるようになるはずだ。ここではベイブリッジを抜けてから行ける場所のなかから、印象的なものをピックアップして紹介する。どれもすぐに行けるはずだ。



↑橋を越えて進んでいく。新しい冒険の場へ

❶動物の楽園・犬の村

犬好きの老人ひとりと、大量の犬が住んでいる村。実を言うと、この犬たち、話しかけると仲間にすることができるのだ。でも、ハズレも多いんだけどね。……意味深な説明でしょ。

←この村に住む数少ない老人。悟ったような風貌である。「やっぱり犬が好き」

←犬の質問（？）に答えると、犬を仲間にすることができる。でも、どの犬を…

❷死の建物・森林監視所

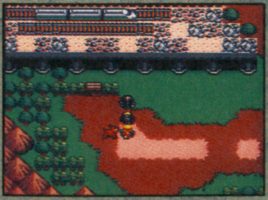
徒歩でしか踏み込めない深い森のなかに佇むさびれた建物。巨大なアリの群れに襲われ、職員は全員、殺されている。近くの洞窟に住む賞金首のマダムアントのしわざなのだ。

←戦車での乗り入れはできない。徒歩で探し出すべし

←あるのは死骸だけ。アリに襲われたと書き置きが

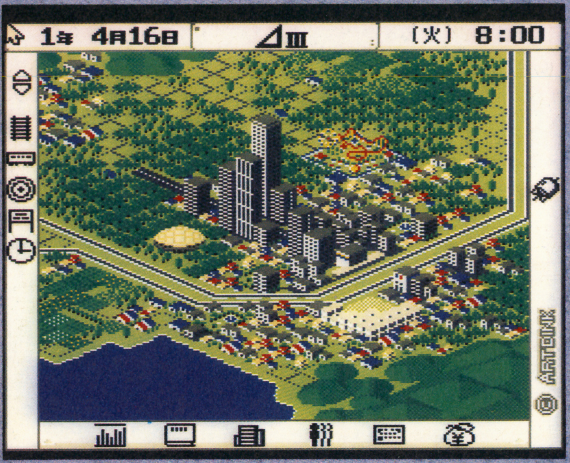
❸レジスタンスの村・アズサ

母がわりになってあなたを育ててくれたマリアの本拠地。グラップラーに対抗するレジスタンスたちの村だ。合い言葉は、町の住人のひとりから聞いているはず。気付いたかな。



←ここがレジスタンスの町。だけどこの名前って……

←レジスタンスの町なのに老人ばかりなのは、なぜだ？



A列車で行こうⅢ

■SCD-ROM■アートディンク■6月発売予定■価格：未定

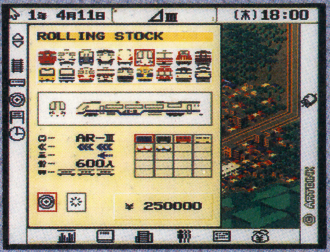
パソコン版で大ヒットし、ホビー機ユーザーには憧れの作品だった鉄道SLG『A列車で行こうⅢ』がついに全貌を明らかにした。今回は大々的に『AⅢ』の魅力を披露するぞ！　文・猪野清秀

噂の鉄道経営ＳＬＧがついに移植されたのだ!!

アートディンクという会社名は知らなくても、『Ａ列車で行こうⅢ』という作品名を聞いたことは一度くらいはあるだろう。パソコン版で大ヒットし、IBM-PC（海外のパソコン）用への移植までされ、アメリカをはじめとする諸外国でも高い評価を得た鉄道経営ＳＬＧ。それが『Ａ列車で行こうⅢ』だ。

前作、前々作の『Ａ列車で行こう』『Ａ列車で行こうⅡ』がパズルの要素の強いゲームだったのに対して、『Ａ列車で行こうⅢ』（以後『ＡⅢ』）は当時流行になりつつあったクォータービューを取り入れた箱庭型の本格的ＳＬＧとして、この世にその姿を表した。

元々アートディンク社のグラフィックの質は高いことで評判があった。そしてさらに『ＡⅢ』では、精密に再現された一つの世界が、まるでパソコン内で生きているのか様にリアルタイムで動いていたのだ。初めて見た人は必ずしばらくの間見入ってしまうほどの魅力があったのだ。ビル街の間をくぐり抜け、田園地帯を横目に駅に滑り込む旅客列車。夜になると明りが灯り、香港名物「百万ドルの夜景」に勝るとも劣らない美しさが映える摩天楼（まてんろう）……まるで一つの世界を圧縮し、パソコンに閉じ込めたような情景が目の前に広がるのである。その町を自分で自由につくれるのだからたまらない。ミニチュア好きや鉄道のファンだけでなく、ごくごく普通の人たちをも『ＡⅢ』はとりこにしてしまったのだ。



↑『ＡⅢ』に登場する車両は全部で18種類。ローカル線向きのディーゼル車両から、最新型の電車まで、一とおりのものが揃っているぞ

『Ａ列車で行こうⅢ』の三大要素はこれだ！

『Ａ列車で行こうⅢ』

鉄道運営
『ＡⅢ』のメインであり、プレイヤーが社長となる鉄道会社が運営する鉄道自身の運営。資金があればどんな路線も敷けるし、好きな車両を走らせることができる。

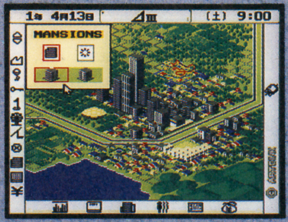
会社経営
鉄道会社そのものの経営。赤字続きで資金がなくなればゲームオーバーだし、黒字が多くても税金対策が課題になる。適切な方針と、その実行がネックとなるだろう。

都市計画と経済
プレイヤーの鉄道は地域の都市開発や経済にも影響を及ぼす。いい加減に敷設・運営されている鉄道の周辺には、やはりいい加減な都市しかつくられない。注意が必要。

←夜になれば、とばりは降りてビルには明りがともる。人々は眠りにつくが、鉄道は休まずに運行し続ける。『ＡⅢ』は夜から昼、昼から夜への時間の流れを画面で直接感じることができる、きわめて珍しいタイプのＳＬＧなのである。この夜景だけでも買う価値はあるぞ

あらゆる人を引き付ける魅力を持つ『ＡⅢ』。ゲームそのものはそれほど難しいワケではない。『ＡⅢ』は鉄道会社の社長となり、その会社を運営していく鉄道経営ＳＬＧである。だが、プレイヤーに与えられた仕事は鉄道経営に留まらない。実際によく行われているのと同じように、鉄道の敷設を通じてその地域の経済を活性化し、地域全体の発展させなければいけないのである。地域の発達は鉄道会社の利益を大きくするという利点もあるので、なおざりにはできない。長期的な目でみれば、自分の会社の鉄道を利用する客を増やすために、周辺地域の開発を行うのである。

←ポイント切り替えなどのダイヤ設定も可能。通好みである



→マンションなどを建設し、子会社を経営することもできる

SCD-ROMと、大量のデータを保存できるメモリベースの開発により、『ＡⅢ』はその姿をほとんど変えずにＰＣ-エンジンに移植されることが可能になった。この、夢のようなＳＬＧが自分のマシンでプレイできるのだ！

次ページからは『Ａ列車で行こうⅢ』の三大要素を一つ一つ説明していくぞ！

好きな列車を好きな場所に好きなダイアで走らせよう～鉄道運営

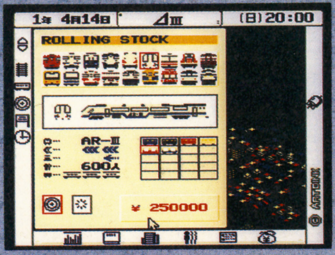
まずは線路を敷き、列車を購入しよう

鉄道を運営するためには、まず鉄道そのものをつくらなければならない。鉄道には線路と列車が必要だ。

最初に線路を敷いてみよう。山や海の中といった無茶な場所を指定しない限り、そして予算が続く限り、マップのどこにでも線路を敷くことができる。線路はその鉄道がどんな運営をするか、どの地域を開発するかなど、鉄道運営の重要なポイントを握っている。後々のこともよく考えて、慎重に敷いた方がよい。敷設そのものは始点と終点を指定するだけという、きわめて簡単なもの。誰にでもすぐにできる。

線路を敷いたら、次に線路の上を走る列車を購入しよう。『AⅢ』に登場する車両は全部で18種類。ローカル線用のディーゼル列車から、近郊都市用の最新型まで、多種多様のものが揃っている。どれを選ぶかは社長次第。

↑始点と終点さえ指定すれば、自由にレールを敷くことができる。複線化やポイント敷設なども自由自在にできるぞ



↑走らせたい列車を選んで購入する。旅客列車は乗客を、貨物列車は資材を運ぶことができる。性能も微妙に違っているので、注意して選ぼう

駅を配置して列車を置きダイヤを決めるのだ

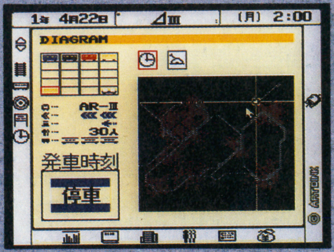
線路を敷き列車を購入したら、駅を建ててみよう。駅を建てずに列車を走らせても、どこにも止まらないので客や資材を運ぶことはできないのだ。

町は駅を中心に発展する。列車の客は駅から乗り込み、資材も駅周辺から貨物列車に搭載される。また、旅客運賃は駅間の直線距離で決まる。町の発展のため、そして鉄道会社自身のため、駅の建設場所はよく考えて決めたい。

線路と駅が置かれ、列車が走るお膳立ては済んだ。あとは先ほど購入した列車を線路の上に置いて、走らせるだけだ。走らせたい列車を指定し、次に置きたいレールをクリックして、最後に走り始めるときにどちらを前にするかを決めればＯＫ。貨物列車と旅客列車の一部には、機関車と客車（貨車）でできているものもあるが、前後は関係ない。機関車が後ろでも大丈夫。

ポイントがある路線の場合は、ダイヤでポイントを直進するか曲がるかを決める。発車時刻の変更も自由自在だ。

←すでに敷いてあるレールの上に、購入した車両を配置する。方向を決めれば配置完了



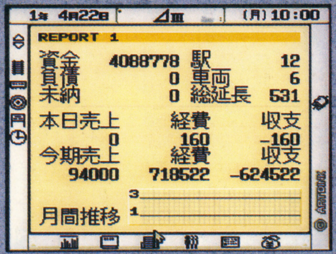
↑各列車ごとに、駅を何時に出発するかを指定することができる。列車の種類によっては、通過指定ができないものもある

列車がいよいよ走り出すぞ！具合いはどうだ!?

列車を配置し、ダイヤを決め、時間を進ませると、ついに列車はレールの上を走り出す。すでにダイヤで設定してあるとおりにポイントを通過し、停車駅に止まる。しばらく眺めていて、自分が造った路線の具合いを見てみよう。

もし列車が思うようにポイントを通過しなかったり、列車同士がぶつかり合って停止していたら（自動停止装置がついているので事故にはならない）、どこかで設定がおかしくなっている証拠である。線路が間違いなく敷かれているかどうか、ダイヤは大丈夫か、もう一度確かめてみよう。うまく行けば、後は町の発展を待つばかりだ。

←走りだした列車の様子を眺めてみる。指定した通りに走っているだろうか？

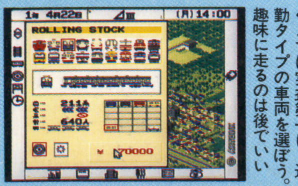


←月間推移を見て、鉄道全体が赤字かどうかを確かめることも可能だ。黒字になるのは難しい

↑客の乗り具合いがよくなければ、発車時間を8時が18時にしてみるといい

趣味に走るか・実益を取るか～『A列車で行こうⅢ』に登場する列車たち

『AⅢ』には全部で18種類の車両が登場する。どれを選ぶかはユーザー次第。性能が一番いいのは「AR-Ⅲ」だ。



←まずは実益第一に、通勤タイプの車両を選ぼう。趣味に走るのは後でいい

［キハ40］
一般型のディーゼル旅客車。
［201系］
最新の通勤型電車。省エネタイプ。
［415系］
中距離の近郊型電車。
［205系］
ステンレスボディの通勤型電車。
［211系］
205系の新型バージョン。
［キハ82系］
特急型ディーゼル旅客車。
［113系］
中距離通勤型電車。
［117系］
中・短距離用の近郊型電車。
［381系］
アルミボディの地方幹線向け特急。
［ＥＦ6524系］
長距離夜行列車（の機関車）。
［ＡＲ-Ⅲ］
長距離高速鉄道用特急列車。
［近30000系］
私鉄タイプの特急列車。
［西5000系］
私鉄タイプの特急電車。
［名7000系］
私鉄タイプの特急専用電車。
［ＤＤ51］
代表的なディーゼル機関車。
［ＥＦ62］
急勾配用の電気機関車。
［ＥＤ76］
地方向けの電気機関車。
［ＥＦ66］
長距離高速貨物用機関車。

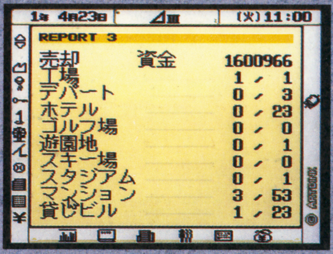
会社が倒産するとゲームオーバー。赤字決算はごめんだね～会社経営

売上と経費について

プレイヤーは鉄道会社の社長となって鉄道を経営していくため、会社の利益にも気を配らなければならない。趣味だけの鉄道を敷くのもいいが、それだけでは赤字経営をまぬがれず、じきに資金が足りなくなってゲームオーバーになるのがオチだ。

鉄道そのものでは、多くの客をより遠くに運ぶほど、大きな売上を得ることができる。資材にしても同様。ただし運賃は、駅と駅の間のレールの長さではなく、直線距離で計算されることに注意してほしい。儲る路線を作るためには、できるだけ直線を多く取入れなければならないだろう。線路が長くなれば、それだけ経費もかかるのだ。

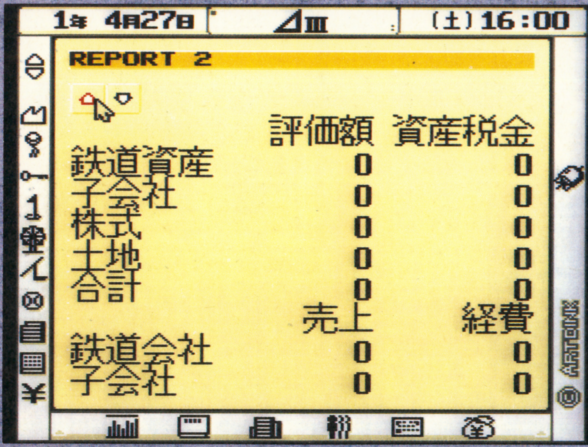
プレイヤーが買ったり購入したマンションやビルなどの子会社にも売上や経費がある。立地条件がよければ、子会社だけでも十分に儲けられるぞ。



↑工場やマンションをはじめとする子会社は、売買が可能。ただし一年に売り出せる子会社数には制限がある。無限に売れるワケではない

↑駅のタイプは二種類。駅ビル付きの方が建設費は高いが、駅前に周辺の開発を促進する駅前道路ができるなどのメリットも多い

「バランスシート」って何だろう？



←バランスシートとは貸借対照表のことで、略して「BS表」なども呼ばれることもある。実際の会社のバランスシートはもっと複雑なのだが、『AⅢ』のものは至極簡単なものになっている。だが会社の経営状態を把握するには十分である

「REPORT 2」で表示させることができる「バランスシート」とは、貸借対照表のこと。プレイヤーの会社の、お金の貸し借りなどが一目で分かる、とても便利な表だ。この表を見方が理解できれば、自分の経営している会社の状況が一目で把握できるようになるぞ。

この表では、以下の三点について詳しく表示される。自分の会社がどれだけ儲けているか、またどの分野で損をしているかが分かれば、何をしたらいいのかがすぐに判断できるハズだ。

まずは「資産」。鉄道資産をはじめ、子会社や株式などの評価額と、それにかけられる税金が表示される。これらの資産は、持っているだけで、5％もの税金がかかるのである。

次に「売上」と「経費」。鉄道や子会社の売上と経費が表示される。「売上」が「経費」以上なら、その部門は黒字である。子会社で大赤字を出すようでは、会社の行く末が心配だ。

最後に子会社や株式、土地の売買の記録。土地を売れば収入に、土地を買えば支出に計算される。税金逃れのために、土地を買いあさることもできる。

税金総額は3月末日に計算され、6月1日に支払うことになる。

決算と節税・利子について

毎年どれだけ税金を払うかは、3月末日（決算日）に計算され、その年の6月1日に実際の払い込みが行われる。支払日に支払う税金分の資金がなければ、どんなに資産があってもゲームオーバーになる。直前に借金の返済などがあると、ついつい忘れてしまうことがあるので、注意をするべきだろう。

税金は逃れることそのものはできないが、なるべくなら払いたくないものである。現実に世界でも「AⅢ」の世界でもそれは同じことで、現実同様「AⅢ」にも税金をなるべく安くする方法がいくつかある。

一番簡単なのは、常に赤字決算になること。つまり儲けなければいいのだ。だが、鉄道資産などにかかる税金は減らせないし、儲けがなければ会社はいつか資金がなくなり、倒産してしまう。これは現実的ではない。

次に、決算日直前に、資金そのものを土地や子会社、株などの資産に変えてしまうという方法がある。利益そのものには半分（50％）もの税金がかかるが、土地や子会社には5％の税金で済むのだ。決算日が過ぎたら、必要な資金分だけ売り、お金を取り戻せばいい。なお、資産のうち、株式には、配当金が7月1日に振り込まれる。また、資金そのものにも銀行の利子がつく。

もっとも健全でしかも安全なのは、税金など気にしなくてもいいくらいに儲けることだ。

←値上がりしそうな土地をあらかじめ買い占めることも可能

↑節税のため、マンションを購入する手も考えられる。だが売却するときには利益に計算されるので、あまり効果がないという説もある

油断大敵！

税金の金額が計算される決算日と、実際の振込が行われる日との間には、二ヵ月の猶予期間がある。決算が終わったからといって、ビルなどの大きな買物をしたりして資金を使っていると、税金の支払日に資金が足りなくなってゲームオーバーになることも考えられなくはない。

支払金額は決算の段階で分かっているはずなので、最低税金分だけは残して資金を使っていくようなクセをつけよう。

↑決算の直後に貸しビルを建てて資金が足りなくなり、税金が支払えなくてゲームオーバー……などということがないようにしよう

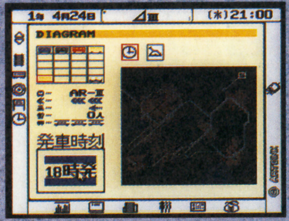
鉄道は周辺の環境も左右する～都市計画と経済

住民の生活と働き場所について

『AⅢ』の世界で生活する人々も、朝起きて通勤して会社で働き、夜は帰宅して家で寝るという、ごくごく普通の生活を営んでいる。駅の周辺に住宅が多ければ午前8時と午後6時、働き場所が多ければ午後6時に利用客が多くなる。通勤や帰宅に電車を使うからだ。

働く場所そのものも『AⅢ』では多数用意されている。マップ外に大都市があり、そこが働き場所としての役目も果たしているマップもあるが、それだけではじきに足りなくなる。貸しビルや工場などの子会社をつくって働き場所を提供し、一人でも多くの住民が駅周辺に住み着いて鉄道を利用するように、積極的な都市開発を行うことが必要になる場合もある。特に工場は、建築用の資材も生産する、非常に重要な子会社の一つになっている。

←工場は資材も生産し、安価で建てられる重要な働き場所だ



←子会社の周辺の駅では18時発にすると乗客が多くなる

→駅前通りの道路にはビルが建ちやすく、また成長しやすい

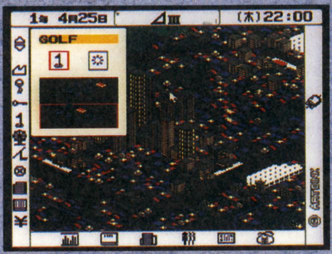
遊び場所もいろいろ用意されているぞ

人間働いてばかりでは疲れてしまう。それは『AⅢ』の世界でも同じことで、子会社の中には、単に働き口としての役目だけでなく、住民の憩いの場を提供する役割を果たすものもある。

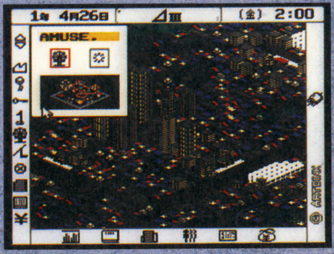
スキー場やゴルフ場などのリゾート的娯楽施設や、遊園地やスタジアムなどのように、各私鉄が必ず持っていそうなものをつくることができる。当然、これらの施設を造るのには多額の資金が必要だが、それをつくったときの喜びは何物にも代え難いものがある。

また、デパートやホテルなど、町や他の娯楽施設と組み合わせることで莫大な利益を産む子会社もつくれる。

いくつかの娯楽施設をまとめて一か所につくり、そこへ専用の鉄道を敷いて、「○×レジャーパーク専用線」という名前を付け、専用列車を走らせるのも面白いだろう。



↑最近は乱造ブームも落ち着いてきたゴルフ場。冬は雪が降ってゴルフができないために閉鎖される。春～秋までの営業なのである



↑娯楽の殿堂、遊園地も建設できる。私鉄の鉄道には遊園地とデパートは必要不可欠のアイテムだ。ぜひとも建設しよう

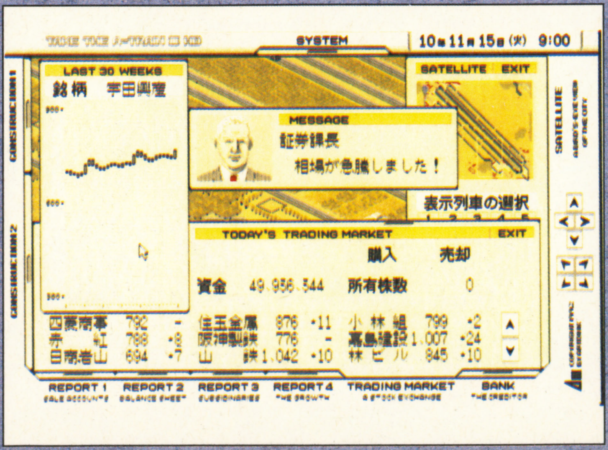
株式でボロ儲けもできるかな？

『AⅢ』の本筋からは多少離れるが、資金の一部を流用して株式に投資することも可能だ。ただし株式を買い占めて他の会社を乗っ取ることはできず、単に株価の上下を利用して売り買いし、差額を儲けるといった、投機目的に制限されているのがちょっと残念。

株価は数カ月の間に上下し、そして何年かに一度の割合で大きく値を上げ、その直後に大暴落する。一番値が低いときに買占め、もっとも高くなったときに全部売れば、それなりの利益を得ることができるだろう。また、決算直前に株を買いあさり、税金逃れに利用することもできる。

だが、株の売買は『AⅢ』の本筋ではない。タイミングをうまくつかんで売買すれば、確実に儲けられるが、それに気を取られて本業の鉄道がおろそかになっては、元も子もない。本業に腰を据えてプレイしたいのなら、株は毎年7月1日に支払われる配当金のみをあてにするのが一番である。この配当金は額面の8～28%となっていて、銀行に預けるよりも多少得られる金額が高くなっている。購入上限はあるが、資金があれば買っても損はない。

また、株式の売買のような命令には含まれていないが、マンションやビルなどを建てては売り、建てては売るという、「建物転がし」をして儲けることもできる。多額の資金を使わずに駅周辺の開発ができ、しかも売値と建設費の差額がそのまま利益になるという、とても美味しい技だ。だがこれもやりすぎると本業がおろそかになるし、マンションの乱造は見た目も見苦しい。やはり地道に稼ぐのが一番なのだ。



→株は何年かに一度、値段を急にあげることがある。この時に持ち株を売り払えば、大儲けすることができるかもしれない。なおこの写真のみ、オリジナルのパソコン（PC-9801）版のものを使用した。PCエンジン版では多少画面構成が変わるかもしれない

どう遊ぶかは千差万別。ユーザー次第なのだ

『AⅢ』には数々の命令が用意されていて、ユーザーへの自由度がきわめて高くなっている。理想的なプレイの仕方はいくつかあげられるが、それを無視した遊び方もできる。用意されているマップの中で、どんな鉄道網をつくり、どんな町を築きあげていくかは、ユーザーの自由。鉄道資産を全部売り払い、資金をすべて株式に投入してその売り買いで儲けることだけを繰り返す（別名「株式で行こう」）ことや、資材をマップ外に売り払い利益をあげて資金を稼ぎまくる（別名「資材売却で行こう」）こと、そして鉄道を敷かずに子会社だけを町中に建てていく（別名「都市開発で行こう」）というような、変わった遊び方も許される。

頭の中で考え、想像した鉄道や町をいかにディスプレイ上に展開し表現するか、それができるのが『AⅢ』の面白さであり、また最大の魅力なのである。

ブレス　オブ　ファイア

竜の戦士 BREATH of FIRE

画面写真はすべて開発中のものです

■SFC■カプコン■ 4月発売■¥9,800(税抜き)

カプコンが放つ本格ファンタジーRPG。発売を間近に控え、システムと序盤のストーリーを紹介する。 文・戸田秀実

黒竜族の野望を打ち砕け!!

〔OPENING〕

空に星が満つるがごとく……多くの魂がうたかたのごとくこの世に生まれ落ち、また消えていく……。

人は何のためにこの世に生まれ、死んでいくのであろう。

この宇宙の営みにくらべればほんの一瞬のきらめきのごとき一生……。

かつてこの世界に巨大な定刻を築き上げた竜の一族の繁栄も、星の流れる間に崩れ去った……。

人はこの瞬間に幻のごとくはかないものを求め、なんと愚かしくも争いあうのだろう。

ここに一人、再び愚かな過ちを侵さんとする者が現れた。

一族の過去の繁栄を取り戻さんと、竜の一族の片割れ……黒き竜が動き始めたのだ!

はるか昔、世界を滅ぼしかけた一族の過ちを忘れ、再びこの世に破壊と混沌をまき散らそうというのだろうか。

黒き竜の侵略は続く……。世界は次次とその力に屈していった……。

皇帝が復活させんとする、人のあらゆる欲望をかなえるという女神とは…。

これが、ブレス・オブ・ファイアの舞台となる世界。この広大な世界で、物語が繰り広げられる。

主人公は、この世界のどこかにある、小さな村の少年だ。幼い頃に両親を亡くして、姉とふたりで暮らしている。ふたりの住む村は、白き竜の血を引く者の集落。かつて竜の一族は、その大きな力を持って、この地上に破滅の危機をもたらした。それ以来、ふたつ竜の種族はその力を封じ、穏やかな生活を送っているのだったが…。

世界の平和を守る光の竜は現れるのか……。黒き竜の魔の手は迫る……。

この世が黒き竜のものとなる前に、この世に女神がよみがえる前に、光の竜は目覚めるのだろうか……。

これが、ブレス・オブ・ファイアのオープニングストーリー。場面は小さな村のとある建物の中へと移る。そしてそこから、ひとりの少年の冒険が始まる。

 ©CAPCOM

キャラクター紹介

★主人公

伝説の勇者が祖先であるという、由緒ある戦士の家系に生まれた竜一族の末裔。幼少の頃から、長老と呼ばれる人に剣術を習っていた。

↑主人公は、とある村のひとりの少年だ。果して、世界に平和を取り戻す『光の竜』となるのだろうか!?

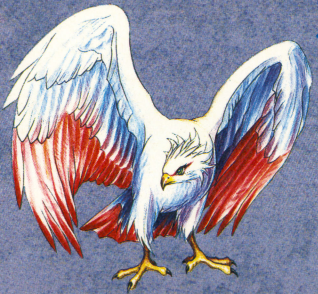
↓姉のセイラはかなりの魔法の使い手。焼き討ちにされた村と、残された村人のために、ひとり戦いに……

白竜族の優秀な巫女。白竜族の女にだけ伝わるという強大な魔法を使うことができる。気立てがよく優しい女性で、村中の人から慕われている。家族は兄弟ふたり。幼い頃に両親をなくしてから、ずっと親代わりとして主人公を育ててきた。

♡主人公の姉・セイラ

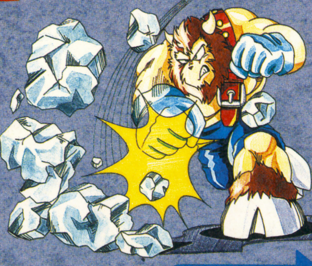
主人公と共に冒険する仲間たち

大魚、夜走衆、モグラ……様々なキャラクターたちが、主人公とともに冒険することになる。それぞれ違った特性を持っていて、どの特性も互いに仲間をサポートしたり、冒険を進めて行くために必要なものばかりだ。ここではその一部を紹介しょう。



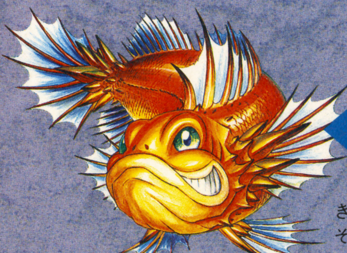
ニーナ

飛翼族出身のため、治癒、防御などの古代魔法が得意。レベルに応じて魔法が増える。



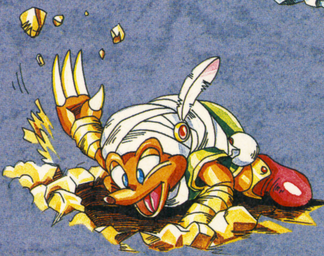
ビルダー

力が自慢のビルダーは、邪魔な岩や壁を破壊できる。思わずアイテムを発見することも。



マニーロ

自由に水中を移動できるのが特徴。だが、その能力は封印されているらしい……。



モグ

地中の生物だけあって、穴掘りが得意。何かイイものが発掘できるかもしれないぞ。

ダンク

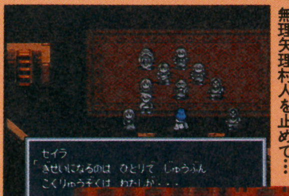
あちこちにある鍵のかかった扉も、このダンクにかかればただの扉同然。便利な仲間だ。

燃え盛る炎の中で、ストーリーが始まる……

↑老婆に叩き起こされる主人公。あたり一面火の海。これは一体どうなっているんだ!? ひとまず老婆の後についていくことにしよう

「はよう起きろ！ 村じゅうが大火事じゃ！」 突然、だれかの叫び声に起こされる。とにかくついて来いという老婆の後を追って階段を降りると、村人たちが次々に集まってきた。外を見た村人によれば、これはもうひとつの竜一族、黒竜族の仕業らしい。黒竜族は、かつて自らの力で世界を絶滅の危機にさらしたことを忘れ、再びこの地を支配しようとしているのだ。そしてこの力に対抗できるのは、同じ竜の一族である白竜族の者しかいない。しかし、竜の力を封印している今の白竜族には、黒竜族にはかなわない。竜の力を解放するためには、時間が必要だが、既に黒竜族は目前にいる。そこへ主人公の姉セイラが現れ、力を取り戻す為の時間を作った。自分を犠牲にして……。そして主人公は村人の後に続き、竜の力を取り戻すために旅立つのだ。

←黒竜族を倒すためには、封印された竜の力が必要



←そこへ現れたセイラは、無理矢理村人を止めて…

→セイラだけが犠牲になり、黒竜族討伐のすべてを村人に託した

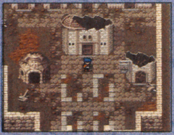
竜の力を取り戻せ。世界を守るために……

立ち上がる白竜族。目指すは竜の神殿！

セイラの呪文が解けて、石の姿から解放された村人たちは、竜の力を取り戻すために村を出ることにした。竜の力を取り戻すには、まず竜の神殿に行かなければならない。残った主人公も、村人に続いて冒険に出発する。お爺さんと話をすると、この大陸の南にあるナナイ王国で情報を集めろと言われる。まずはそこへ向かおう。

←ふたりは餞別だと言って、宝箱を用意してくれた

↓お婆さんに話かけると、体力を回復してくれるぞ


↑焼けてしまった村を後に、冒険へと出発する

まずはレベルアップだっ!!

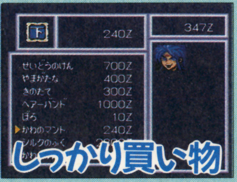
村の外に出たら、まずは近くを歩きまわってレベルアップしよう。ちょっと遠出すると結構強い敵が出てくる。レベルが低いうちは、村から離れない方が安全。

最初の相手はスライム。最高3匹の集団で襲ってくるけど、総攻撃でOK。ダメージが積み重なったら、村に戻って回復しよう。そうしてお金が貯まったら、より良い装備に換えよう。村ではセーブも忘れずにしておこう。

→リーバーは体力こそ少ないが、攻撃力は高い。自分の体力が少ない時は、逃げたほうがいいぞ

←スライムは体力が多いけど攻撃力は低い。序盤はコイツで経験値稼ぎ

↓死んでしまうとお金が減るから、セーブは細めにするようにしよう



↑お金が貯まったら、装備を固めよう。レベルアップへの近道だ

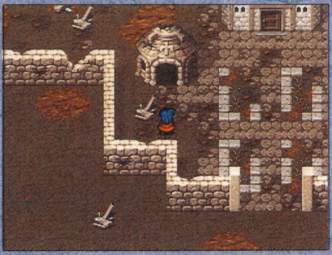
最初の村・お買い物ガイド

たんけん	50Z	ぼろ	10Z
やまがたな	400Z	かわのマント	240Z
きのたて	300Z	シルクのふく	2800Z
ヘアーバンド	1000Z	かわのかたあて	300Z

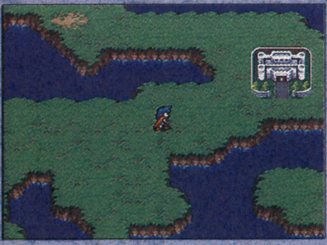
やくそう	9Z	ベムのなみだ	18Z
やくそう ×9	81Z	きつけやく	450Z
どくけし	13Z	まもりけむり	9Z
りんご	90Z	リフルエキス	800Z

セーブポイント

セーブは、町や村にある建物の中でできる。死んでしまうとお金が減ってしまうのだ。序盤はとにかくお金を貯めることが大事。また、時間のロスをなくすためにも、レベルアップの時だけでなく、細めにセーブしよう。



北へ進路をとり、ある村に到着……


↑南に行きたいんだけど、道は北に伸びている。レベルを上げてちょっと進むと、すぐに次の村が見える。この辺のモンスターもまだ弱い。

←城の中は荒れ果て、やけにだだっ広い。こんな気味悪いところを探索しなきゃならないなんて……

↑魔物のニオイは酷いらしいな。臭いニオイは元から断たなきゃダメか

↓お気の毒な王様、王国再建のためにも、ガンバってやろうじゃないか

↓素早さが低いと、先制攻撃されるぞ。無理するな

→この泉の水を飲めば、体力が全部回復する。バカスカ飲め

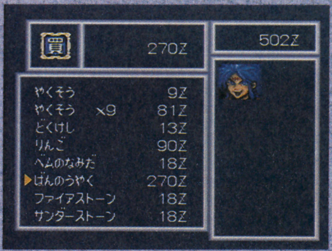
村を出ると、南に進みたいんだけど陸は北にしかつながっていない。しかたないので北に進むことにする。スライムと遊ぶのにも飽きてきた頃には、レベルも十分に上がっているハズだ。そこで行動範囲を広げると、橋が見える。違う地方へ進むかと思いきや、モンスターはスライムとリーバーの2種類、特に変化は見られない。さらに北へ進んでいくと、城のある大きな村が見える。駆けつけて村人と話をすると、ここはカンタベルという村で、村の人々はナナイ王国から逃げてきたという。ナナイ王国といえば、最初にお爺さんに聞いた場所だ。どういうことかと、お城の前にいる王様に聞いてみる。……なに、ナナイ王国が乗っ取られたって!? それは一大事。話の流れが変わってしまったぞ。

気を取り直して、他の村人とも話をしてみる。話をまとめると、この村にある大きな荒れ城に、モンスターが巣食っている、ということなのだ。話の進み具合を考えても、とにかくこの城のモンスターを一掃してみて損はないだろう、と城に突入。すると中には見たこともないモンスターたちが次から次へと襲ってくるではないか!! レベル1ではまず太刀打ちできない。まともに渡り合うなら、最低でもレベル3は必要だ。城の中は想像以上に広い。敵の出現率も高めなので、レベルが低ければ素直に地上でレベルアップしてこよう。だが、一度の戦闘では死なないくらいの強さになっていれば、城の中にある泉で体力が回復できるぞ。城は地下、地上にもフロアがある。攻略すれば、新たな展開があるはずだ。

基本システム

簡略化コマンドでカンタン操作だ

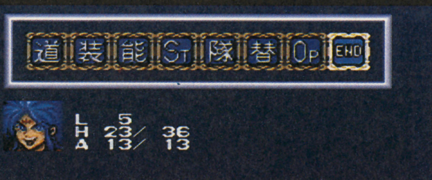
基本操作は+字キーと、Yボタンが実行、Bボタンがキャンセル。ゲーム中、ほとんどの操作はこれだけでOKというカンタン設定なのだ。さらに、キャンプ画面でよく使う、道具の使用や装備の変更といったコマンドを、Y、B以外のボタンに割り当て、そのボタンひとつでコマンドを呼び出すようにも設定できるぞ。セレクトボタンを押せば、たちどころにキャンプに突入。キャンプでは道具の使用、装備の変更、特殊能力やメッセージスピードの変更などができる。すべてのコマンドが、パッと見てわかるので、遊んでいてもわずらわしさを感じないのがグーだ。人との会話、宝箱のオープンなどの行動もすべてYボタンを押せば行われる。



↑買い物もこの通り。分かりやすいコマンド選択式で、操作もカンタン。表意文字である漢字を使っているところに、工夫が感じられる

コマンド画面

いつでもどこでも呼び出せるキャンプコマンドで、ゲーム中の様々な設定が、自由にできるのだ。



道 道具を使用、道具の説明、交換、そして捨てる。説明の場合も、持っている道具を指定しなければならないので、未知の道具はダメ。

装 指定したキャラクターの道具を装備する、または装備を変更する。道具を指定すると、装備品のタイプなどは自動判別してくれる。

能 特種能力をつかうコマンド。特殊能力については、ゲームを進めていくうちに解明されるだろう。序盤では使用できないコマンドだ。

ST 指定したキャラクターのステータスを見るためのコマンド。たくさんのパラメーターを一度に見られて便利。装備もチェックできるぞ。

隊 パーティーの隊列を変更する。キャラクターを指定すると、前後の位置が変わるが、序盤は主人公ひとりなので、使用する意味はない。

替 持ち物を交換するコマンドだが、このコマンドもやはり序盤では意味を持たない。なぜなら、まず交換する相手が存在しないからだ。

Op オプション設定。メッセージスピードの調節、ステレオ／モノラルの変更、そしてボタンひとつでコマンドを呼び出すボタンを設定。

戦闘システム

オリジナリティ高いコマンドバトル

戦闘画面になると、まずキャラクターを選ぶ。選んだキャラクターの動作を、コマンドで選択すればOKなのだが、コマンドには赤と青で区別された2種類のものがある。赤いほうが戦闘の行動で、青いほうはキャンプコマンド。ここでステータスを参照して、隊列を変更することもできるのだ。そして攻撃のとなりの「総」の文字。これは総攻撃コマンドといって、一度指示すると、Bボタンを押すまで攻撃し続ける便利コマンド。全滅まで戦い続けるぞ。

↓一匹の敵でも、総攻撃なら入力を省けるぞ
←数も多いし、弱い相手だ。の時には総攻撃

←これは反撃。敵の攻撃の直後に、反撃を加えられることもあるのだ

戦 たたかう

←いちいち指示したければ、このコマンドを使おう

これは、倒す敵の順番を操作したい時などに使うコマンド。1ターンごとに指示が必要。

総 総攻撃

←こちらは弱い敵やズボラな人用。勝手に戦ってくれ

細かい指示は一切ナシで攻撃しまくる。全滅の恐れがある時は使わない方がお利口。

逃 逃げる

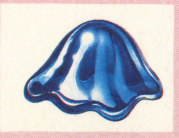
←あ、こりゃマズい。うげ、失敗だってさ。あーあ

敵に勝ち目がないと悟った場合は、このコマンドで一気にトンズラできるのだ。

序盤に現れる敵たち！

スライム

ファンタジーRPGの代表的ザコキャラ、スライム様。このゲームにおいても、そのお役目は立派に果してくださる。しかし体力は結構あるぞ。



リーパー

赤い髪の目玉オバケ。めずらしいけどザコ。体力は少ないが、防御力と攻撃力が高めなので、レベル1だとちょっと手ごわい敵って感じになるのだ。

マッドマン

カンタベルの城以降に出てくる。やはり低レベルでは相手にならない。攻撃力はそれほどないので、体力が持てばレベル2くらいでも殴りっこで勝てる。

ガンヘッド

石頭。空中に舞い上がって、こちらの頭上に突っ込んでくるという、妙な攻撃をしてくる。当たるとかなりイタイ。レベル3くらいで楽に戦えるだろう。

グラニッド

イモムシのようだが、その体を丸めて、ゴロゴロとタマムシのような攻撃をしてくる。装甲が厚いのは外見からわかるだろう。3匹仲良く出現すること多し。

サンダークライ

点滅するガイコツ。その頭で直々に体当たり……いや、頭突き攻撃をする。カンタベルの城の中での強敵の一種といえるだろう。最大2匹のコンビで出る。

悪夢から50年。勇者が再び集う。

'89年に発売された『ダンジョンエクスプローラー』の続編。もちろん、5人同時プレイができる。HuカードからCD－ROMへと移行されて、ボリュームもアップ。豊富なマップ、アイテム、サブゲームなど、プレイヤーを飽きさせない作りになっている。また、途中から使えるようになるキャラクターも、たのもしい。 文・本山順一

■PCエンジン■ハドソン■3月26日■¥6800(税抜き)■SCD

魔王ブレードの逆襲

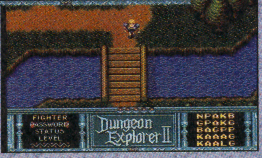
コーネリアを襲った魔王ブレードが、勇者の力によって倒されてから50年の月日が流れた。時はアルデ4世の治世。平和の象徴であり、それを持つものは世界を手にすることも可能といわれる「アイラの玉」が、何者かの手によって奪い去られてしまった。時を同じくして、コーネリアの遥か西、新興の商業国家イスタルクの国王のひとり娘ミリアムが、獣人ミノタウロスに連れ去られてしまった。国王は王女奪還のための触れを出し、国中の屈強な戦士たちが集まった。それが単なる救出劇では終わらぬことを知らずに……。

↑単に救出すれば終わるようなものではない。話はどんどん膨らみ、いろいろなドラマが

↓フィールドマップの広さは前作の約3倍弱。意外なトラップなども仕込んであるのだ

このようにして序盤が始まっていく。メッセージに漢字が使用されていて、細かなところも使いやすくなっている。また、選んだキャラクターによっては、専用のイベントが用意されているので、何度でも楽しめるようになっている。

←読みやすくなったメッセージ。改善できる個所はしてある



→セーブはパスワードでもできる。嬉しい配慮だ

王女の救出は簡単にはできないのだ

キャラクターを選択してスタートすると、上の大きなモノクロ画面になる。これは回想シーンのもので、前作をクリアしているプレイヤーにとってはひとしお感動させられるところ。CD－ROMになったおかげで、デモ的なシーンが挿入されているのだ。この後もことある毎に、大迫力の演出を見せてくれる。しかもこれは敵の舞台裏の行動がわかるので、心理的な楽しみ（ああ、王が倒されたから本当は国にもどりたいのに!! といったような）もある。ここから現状の説明が続き、王に依頼された戦士であるプレイヤーの旅立ちだ。まずは城の中の人たちと話をし、情報収集をしよう。街には体力回復、キャラクターチェンジをする（最初の街はダメ）バーや、情報がたくさんある図書館、自分のライフストックを賭けるブラックジャックができる館などがある。まずは実力をつけなければ、目的地へは向かえない。

●もちろん5人プレイがOK

前作でも好評だった同時プレイは、今回でも健在だ。最初に選択できるキャラクターは8人だが、ストーリーが進行するとともにどんどんその数が増えてきて、途中で違うキャラを選ぶこともできるようになる。もちろん各キャラクターには足が速いとか、アイテムがよく出るとか、毒の回復が早いなど独自の特性があるので、自分の好みによって選ぼう。この選択と、プレイ人数がゲームの難易度を大きく左右する重要なカギ。大勢の友だちと遊ぶときは、ひとりはHPの高いキャラクターをいれておくと、そいつを壁の代わりにしてほかのキャラクターを守ることができる。使える魔法の種類も（特に白魔法）、大切なポイントだ。

←やはり醍醐味は5人で。ドタバタが楽しいのだ

→攻略するのならば、それなりの戦略が必要になる

©1989, 1993 HUDSON SOFT

ストーリー重視の展開14人のキャラを駆使せよ

イスタクルの王女を救え！

王の頼みはミリアムを救うという単純なものなのだが、目指す闇のラビリンスへはすぐには行けない。西へ渡る唯一の通路、ガザの渡しは同じ王からの命令で、実力がないものを通らせないようにしているのだ。街の住民の話を聞くと、冒険の実力をつけるためには向かう前に、悪魔のはらわたといわれるダンジョンをクリアするといいらしい。ここは仕方ないので、勧められる道をとろう。もちろん、出発する前に街中をひととおり探索することはいうまでもない。セーブをした上で、ブラックジャックを試してもいい。

➡ダンジョンにはいる前から敵がいる。面倒なら逃げてもいい

⬅敵は無限に出現。ジェネレーターを破壊するのだ。逃げるのも可

➡アイテムもある。これでパワーアップができるのだ。取りのがすな

準備を整えて洞窟へ突入

まずひとりプレイでお勧めなのは、ファイターのアレックスとシーフのセピア。アレックスはバランスが良く攻撃力が高いキャラクターだし、セピアは素早さがものをいう。前作と同じだが、敵はジェネレーターから無限に出現するので、それを破壊することが大事。敵に囲まれると脱出できずにそのままやられることもある。攻撃をするのか、それとも避けて逃げるのか、とっさの判断ができないとクリアは難しい。倒した敵はときどきアイテム類を残していくので、それも取り逃さないようにしよう。

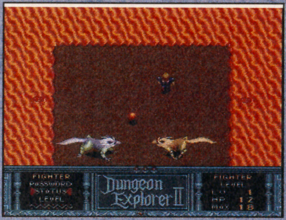
⬅ジェネレーター。ここから敵がうじゃうじゃ出現する。攻撃場所が大事

➡敵が残したアイテム。取ったら使うことも忘れずに。撃つとこわれる

⬅このような個所では正面から、回り込んだ攻撃も必要だ

第一のボスフェンリル登場！

悪魔のはらわたのボスは、魔狼フェンリル。ダンジョンを探索したらわかるが敵は２体出現し、そのうち本物は１体。幻を攻撃してもそれはダメージにならない。倒せたら、レベルアップとガザへの通行証がもらえる。



⬅これがフェンリル。仕組みがわからないと、長びくことに

➡帰りの道は、来たときとはちょっと違う。アイテムもある

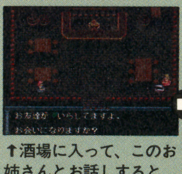
➡ここで話を聞いておかないと苦労することになる

物語は始まったばかり

新システムキャラクターチェンジ

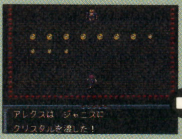
●ゲーム中に自由な変更が可能に

今回からのシステムで特に面白いのがこれ。ゲーム中でほかのキャラクターを使うことができるのだ。悪魔のはらわたの東側にある孤独の森。ここのボス、タランリーバを倒すと、魔女エレクトラと会うことができて、仲間になる。それ以降は特定の街のバーに行くと、いつでもキャラクターチェンジができるようになるのだ。このように下で紹介する最初の８人以外にキャラクターが６人も用意されているのだ。さらにこれら全員に転職や武器の持ち替えのようなパワーアップの機会もある。どこでも探索することが大切なのだ。



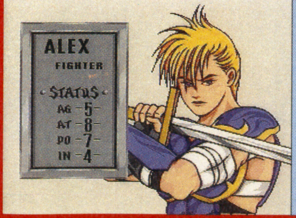
⬆酒場に入って、このお姉さんとお話しすると、奥の部屋に行ける

⬇好きな人と交代できる。誰を選んだってOK。✚キーで自由に選ぼう



⬆はい、選んだら持ってるクリスタルをもらってパワーアップだ

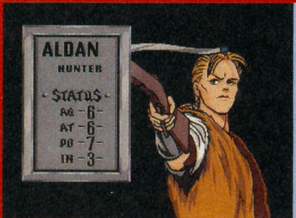
⬇そして戦場へレッツゴー。交代にミスがあったら、また替えればいい



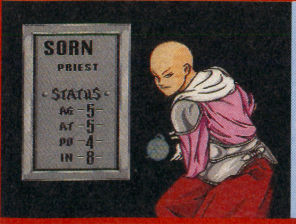
⬅最高の攻撃力を誇る。転職でナイトに。お勧めだ

⬅魔法が得意だが、使わなくても攻撃力はかなりある

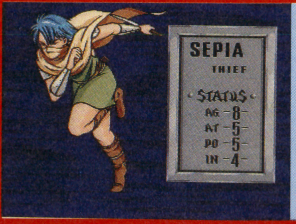
⬅足も弾も遅いが、体力はピカイチ。壁、囮として使える



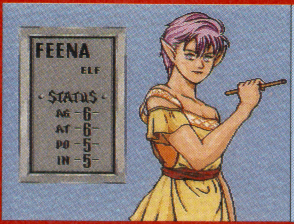
⬅彼の使える魔法、リフレクションはとても効果的な攻撃



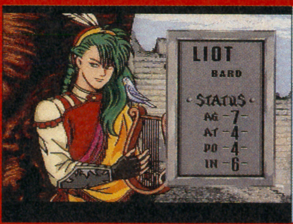
⬅足が遅く攻撃力も低いが、魔法は黒白ともに強力だ



⬅足が速く、彼女が倒すとアイテムが出やすいのだ



⬅足が速く毒に強いが、攻撃力はあまり期待できない



⬅戦闘力はあまりない。しかし、魔法が笑える

POWER MONGER

パワーモンガー・魔将の謀略

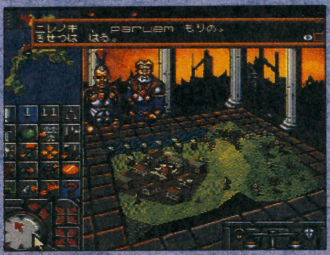
四季を楽しみ、自然の豊かさを実感してみよう！

■SFC■イマジニア■3月26日発売■￥12,800（税抜き）■マウス対応

知略と力が交差しあう、戦闘色の強い『パワーモンガー』。だが、ゲームの楽しさは戦闘のみとは限らない。本来ゲームのわき役を演じている「リアルな自然」を利用した遊び方を今回は紹介しよう。　文・猪野清秀

四季折々の移りかわりを味わう

「パワーモンガー」では、リアルタイムで時間が経過していく。そしてさらに、時間が進むにつれて四季は移りかわっていくのである。春には鳥たちのさえずりが聴こえ、若葉が芽を出す。夏には青々と繁った草原の中、羊たちがのんびりと草をほおばる。秋には山々の木はその色を赤く染め、冬には木の葉は落ち、一面は雪におおわれて白い世界に変貌する。1年中雪に囲まれたり、灼熱の太陽が照りつける地域の人にはけっして理解することができないであろう、四季を通じて感じ取れる「わび」「さび」を、「パワーモンガー」で味わうことができるのである。



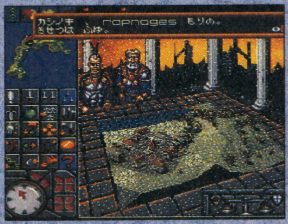
↑季節は木をクリックして知ることができる。冬の間閉じ込もっていた人たちは春になると一斉に表に出て、自分たちの仕事を始める

人々が争い、多くのものが大地に還り、冬には空き家のすきま風の音のみが聞こえる町が点在するようになることもあるだろう。だが、自然は何事もなかったかのようにその時を刻み、春夏秋冬はいつものごとくやってくる。人という存在の小ささと自然の偉大さを、プレイヤーはマウスのクリックの中に感じ取れるかもしれない。

←夏。羊は草を食べ、元気そうに「めへへへへ〜」と鳴く

季節については、冬から春は備蓄食糧が少ないなどの、ゲームの技と結び付く事柄もある。だがここでは季節の移りかわるさまを楽しんでほしいのだ。

↑秋。森の木はすべて赤く染まり、人々は収穫のために走り回る。町の食糧貯蔵が一番多いのが、この収穫時の秋なのである



←冬。人は家に入り、町は静かに。雪がしんしんと降るのみだ

山・海・森・滝…自然の偉大さを知る

自然の素晴らしさと尊さは、何も「季節の移り変わり」だけから感じ取れるワケではない。プレイヤーにとっては戦いの舞台に過ぎないマップ上には、我々が失いつつある大自然の本来の姿が散在しているのだ。

山には開発の後などなく、さまざまな種類の木々が生い茂っている。人々は自然に感謝しながら、必要な分だけの木を伐採する。決してムダ使いはしない。海はその豊富な恵みを漁師に分け与え、滝は絶えることなくその溢れる水を勢いよく下流に流し続ける…

↑にれの木やとねりこの木など、さまざまな種類の木が「パワーモンガー」には登場する。その姿も少しずつだが、異なるのだ

←滝には命の源である水が流れ、その流れはけっして止まらない

「パワーモンガー」に登場するこれらの「自然」は、実に生き生きとしている。誰にコントロールされることもなく、自分自身の本来の姿を出し切っているのだ。我々はその姿から、何かを学ばなければならないだろう。

人々の生活を豊かにし喜びを分かちあう

こんな自然に恵まれた「パワーモンガー」の住民たちはみんな幸福に違いない……と思ったら大間違いである。新たに占領した町の住民は、プレイヤーに対して不満を持っている。彼らの怒りをおさめる方法は一つしかない。プレイヤーの軍の食糧を、「食糧貯蔵」命令などでその町に分配することである。食満ち足りて気休まる。配った食糧の量にもよるが、彼らはプレイヤーの善意を知り、食糧の豊富さに満足し、プレイヤーに対して友好的になるのだ。友好的になれば、彼らの生産性も上がり、武器などの生産でも有利になる。

農家の者に鋤（すき）を持たせて、食糧を増産するのもいいだろう。自らの手で食糧を増やせれば、彼らも、そしてプレイヤー自身も幸せになるのだ。

→占領した直後の町の住民は、みな不満を持っている

↑軍の食糧を町に蓄えてみよう。間接的に住民に食糧を分け与えたことになり、住民の感情はおだやかになる。これなら武器の生産を指示しても、素早く完成させてくれるだろう

Copyright ©Bullfrog Productions Ltd.1990/1993 Licensed from ElectoronicArts SUPER FAMICOM version by Bullfrog Productions Ltd.

まだまだあるぞ、期待の新作開発情況リポート！

SFC 任天堂期待の新作、発売日は近い？

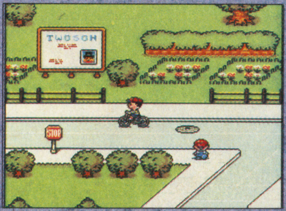
MOTHER 2 〜ギーグの逆襲〜

●任天堂●発売日未定●価格未定

画面が公開されてから半年が過ぎた『MOTHER 2』。発売はいつかといつかと待ちわびている人も多いよね。そこで現在の開発状況をを任天堂に問い合わせてみた。

「現段階の開発状況ですか？そうですね、糸井さんの仕事自体は終わっているんですけど。後はプログラマーレベルの問題ですね。現段階で発売予定は5月以降もしくはそれ以上遅くなるかもしれないですね。」

なるほど。とりあえず3月末には新たな資料とともに、発売日の見通しも立らしい。とにかく続報を待つのだ。



←自転車に乗る主人公。他にどんな乗り物が登場するかな？

今月の『聖剣伝説 2 』情報

さて、ファンの皆様お待ちかねの『聖剣伝説 2 』の開発状況をお伝えしよう。2月18日現在、キャラクターの動きやゲームシステムはほぼ完成。シナリオを組み込む作業が残されているだけだ。全体としての開発進行度は65%位とのこと。

今月の新情報としては、スクウェアのお家芸とも言えるウィンドウエディットについて。ウィンドゥ内のカラーは地紋、枠、カラーの組み合わせて何と200万種(！)以上にも及ぶそうだ。

←遂に発表されたタイトル画面。イメージイラストの取り込みだ

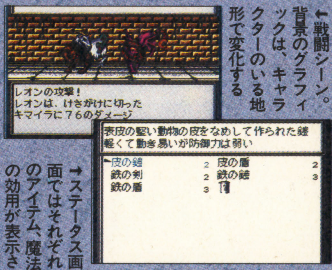
PC 目新しさよりも、遊び易さを追求

スタートリングオデッセイ

●レイフォース●6月発売予定●価格未定●SCD

複雑、多様化するRPGの中でプレイヤーの遊び易さを重視して制作されている『スタートリングオデッセイ』。

2月中旬の開発進行度は70から80%。システムは既に完成しており、残りはイベントやアニメーション等を付け加えれば完成とのこと。なお宮川泰氏作曲による本作品のオリジナルアルバムが先行して発売される。



←戦闘シーン。背景のグラフィックは、キャラクターのいる地形で変化する

←ステータス画面ではそれぞれのアイテム、魔法の効用が表示される。親切だね

ラングリッサー 〜光輝(ひかり)の末裔〜

●メサイヤ●8月発売予定●価格未定●SCD

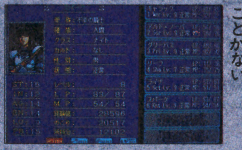
2月中旬での完成度は65%。システム的にはMD版と大きな変更はないが、町での買物制度など新たなエッセンスも加わったビジュアルも追加！

←PC版では町の中にあるアイテムショップで装備を整えることができる。他にも細かな所で変更がある

ロードス島戦記 II

●ハドソン●年内発売予定●価格未定●SCD

同名パソコンゲームの移植。企画が立ち上がったばかりで詳細はみていだが、原作にあったキャラエディットや登場するNPCに変更が、加わる予定。



←写真はパソコン版。たくさん用意されているクエストがプレイヤーを飽きさせることがない

MD&GG 招喚、合体。悪魔RPGメガCDへ

真・女神転生

●シムス●発売日未定●価格未定●CD-ROM

そう、あの「真・女神転生」がメガCDに移植されることが正式に決定したのだ。2月中旬現在、企画に入ったばかりなので決定事項ではないが、移植に際しての改革案として①現在発売中の6Bパッド対応②マウス対応③モンスターの追加（5種類位）④ビジュアルの追及⑤ダンジョンのスクロール処理の改良等が挙げられているが、基本的には忠実な移植を目指すそうだ。発売はまだまだ先のことだがメガCDユーザーにはうれしいニュースだよね。

←BGMが素晴らしいSFC版。メガCD版のBGMはどうなるのかな？

←6Bパッド、マウスに対応することで、操作環境も変わるかな

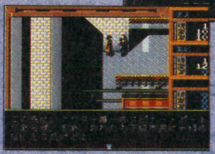
※画面はスーパーファミコン版です

幻影都市 〜イリュージョンシティー〜

●マイクロキャビン●5月下旬発売予定●¥7800(予)●CD-ROM

美しいビジュアルと練られたシナリオで人気の高い『幻影都市』がメガCDへ移植される。メガCD版ではゲームの核となるシナリオ部分はそのままに、ビジュアルの追加などが行われ、パソコン版では見られなかったプロローグなどがビジュアルによって語られる。また、CD−ROMということで、BGMに力を入れて制作されており、マイクロキャビン広報によると「1番のウリです。」とのこと。現在の完成度は80%。完成まであと一歩。

←戦闘シーンではアニメーションする。相手は不気味な奴ばかり



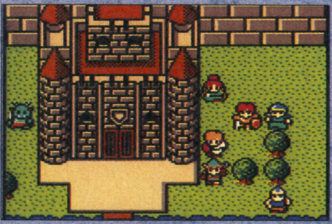
←リアルに描かれる都市。その中で主人公は陰謀に巻き込まれて行く

シャイニングフォース外伝 シナリオ 2 〜邪神の覚醒(めざめ)〜

●セガ●7月発売予定●価格未定

全3部作で展開されるゲーム・ギアの『シャイニングフォース外伝』シリーズ。昨年の12月に引き続いて8月に第2作目が発売される。現時点での開発進行度は約60%。ハンディマシンならではの親切設計はそのままに、さらに遊び易く改良された。メインのキャラクター達も一新された。とは言っても前作に登場したキャラクター達に関係のある者もいるので「シナリオ1」をプレイしていれば面白さもさらに増すハズ。この期に『シナリオ1』もプレイしてみてはいかがかな？

←『外伝II』の戦闘フィールド。遊び易さを考えた画面レイアウトがウレシイ



↑GGユーザーなら、1度は遊んで欲しい！

気になる『シャイニング・フォースII』は？

さてシャイニングシリーズのファンにとって、『外伝』と共に気になるのがメガドライブで発売予定の『シャイニングフォース 2 』。こちらはまだまだ発表は先だが、発売は『外伝』よりも先にリリースされることになりそうだ。と、いうことは『2』で発展されたシステムが、そのままもしくはアレンジされて『外伝』に受け継がれるのかな？

←MD版の戦闘シーン。『II』ではどう変わるかな？

©SIGESATO・ITOI/©APE/©NINTENDO ©1993 RayForce ©Micro Cabin Corp ©SEGA ©西谷史/シップス ©ATLUS ©SIMS ©1993HUDSON SOFT
©グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス・丸紅・東京放送 ©Humming Bard Soft

創刊!! SLG専門誌 祝

（仮）シミュレーションゲームマガジン

いよいよ今月19日の発売日を待つばかりとなった「シム・マガジン」。シミュレーションゲームに的を絞り、しかも「厳選したソフト」を「徹底的に解説」するとあってはイヤが上でも期待が膨らもうというもの。それで、SLGにはちょっとうるさい人達に、その待ち切れない気持ちをぶつけてもらった。みんな聞いてくれ！

主婦兼ライター 志摩礼子

プロフィール

昭和46年4月2日生まれ。某大理学部中退後、あやしげなバイトをしながらゲーム三昧の日々を送る。現在はフリーライターとフリー編集者、主婦の顔を持つ。

時々ゲームに没頭していて夕食の支度をし忘れ、言い訳に仮病を使うことアリ。

創刊おめでとうございます！

ゲーム雑誌は数多くあれど、どれもこれもRPGのことばかり、謎解きを懇切丁寧に攻略してくれるのはいいんだけれど、プレイヤーは何もすることがなくなっちゃうんだよね。SLGの方がよっぽど攻略しづらいし、データも重要視されていいはずなのに、そういった情報を提供してくれる雑誌は皆無。攻略本を探すしかないのか、とあきらめかけていた矢先の創刊、心から喜んでおりますです。

SLGといえば、つい最近まで、「三國志」で有名なK社の社員は皆、立派な髭を生やした巨漢のおじ様ばかりだと信じていました。横浜を『三國志』スタイルで闊歩している姿を想像していたのに、ある日某TV番組に広報の人がスーツを着て出ているのを見て、愕然としましたよ。こんな思い込みをしている人のためにも、「シム・マガジン」がメーカーとユーザーとの懸け橋になっていくことを切に望みます。

以前は、ガンガン敵に近づいていって戦闘を仕掛けることしか知らない「駆け引き知らずのおサル」でしたが、「シム・マガジン」のおかげで「戦略」を楽しむことができそう。期待しています。

SLG評論家 猪野清秀

プロフィール

昭和43年8月10日生まれ。早稲田大学商学部を1991年に卒業。大学生の頃始めたフリーのライティングやリサーチの仕事を現在に至るまで続けている。

比類無きSLG好きで、その資料の多さ故に引越しまでした経歴を持つ。

現在はパソコン・ホビー機共に、ゲームの流通期間が短くなる傾向がある。多くのソフトが矢継ぎ早に発売されるため、ユーザーも関係誌も対応しきれないのが現状なのだ。この状況下では、新作ソフトの「紹介」は見かけるものの、突っ込んだ「解説」を見つけるのは非常に難しくなってきている。

また、発売時期のタイミングや、関係誌にあまり注目されなかったために、埋もれてしまった優良ソフトが数多く存在するのも事実である。

特に、無限のプレイの仕方や楽しみ方ができるSLG（シミュレーションゲーム）では、発売後も、その解析や攻略法などのアフターケアが必要である。だが先の理由から、詳しい攻略が掲載される機会はほとんどない。より面白くなる、高度なレベルでのプレイ方法を捜し求めるユーザーは多いだろう。

その声に応えたのがこの度創刊される「シム・マガジン」なのだ。新製品だけにこだわらず、古今東西の優良SLGを取り上げ、解説や分析を行う。高度なテクニックや情報が散りばめられた、中級者以上の人のための一冊なのである。「シム・マガジン」は、ソフトと共にいつまでも保存される、価値のある雑誌を目指すつもりである。乞御期待。

㈱アートディンク 広告宣伝課 坂田大典

プロフィール

昭和45年11月某日生まれ。学生の頃はアーケードとMSXのシューティング一筋。専門学校卒業後家の近くにあるアートディンクに即入社。プログラム開発も手がけたこともある宣伝マン。PC-VANのMSXのシグオペもやってるんだぞ。

創刊おめでとうございます！　ロールプレイングゲームではメインに扱う雑誌や専門誌が幾つもありますが、シミュレーションゲームのジャンルでの盛り上がりが少し欠けていたように思っていました。今度の創刊をお聞きして、ようやく本格的なシミュレーションゲームの専門誌が現われたという感じです。大変素晴らしいですね。

当社では、シミュレーションゲームを大きく育ててきたという自負がありますが、まだまだこの分野は発展途上で進化を繰り返していると思います。その意味で、プレイヤーの目線で、ゲームへの注文やアイデアなどが、この雑誌でどんどん語られたら嬉しいですね。それと現在出まわっているゲームの徹底解説はもちろん、これからシミュレーションというところまで、欲張りなくらいのボリュームでいってほしいですね。

当社のAⅢも現在PC-エンジンに移植中ですが、パソコンゲームのみに絞らない編集方針も良いんじゃないでしょうか。

パソコン業界で最近景気の良い話しがない折、元気が出る雑誌発刊は大賛成です。今後の発展を大いに期待しています。あっ、それと、この春のアトラスⅡ。これなんだなぁ。

鬼才・手塚一郎が放つノン・ストップ・マジカル・ファンタジー

短期集中連載開始！

DARK ELF STORY

異貌伝（いぼうでん）

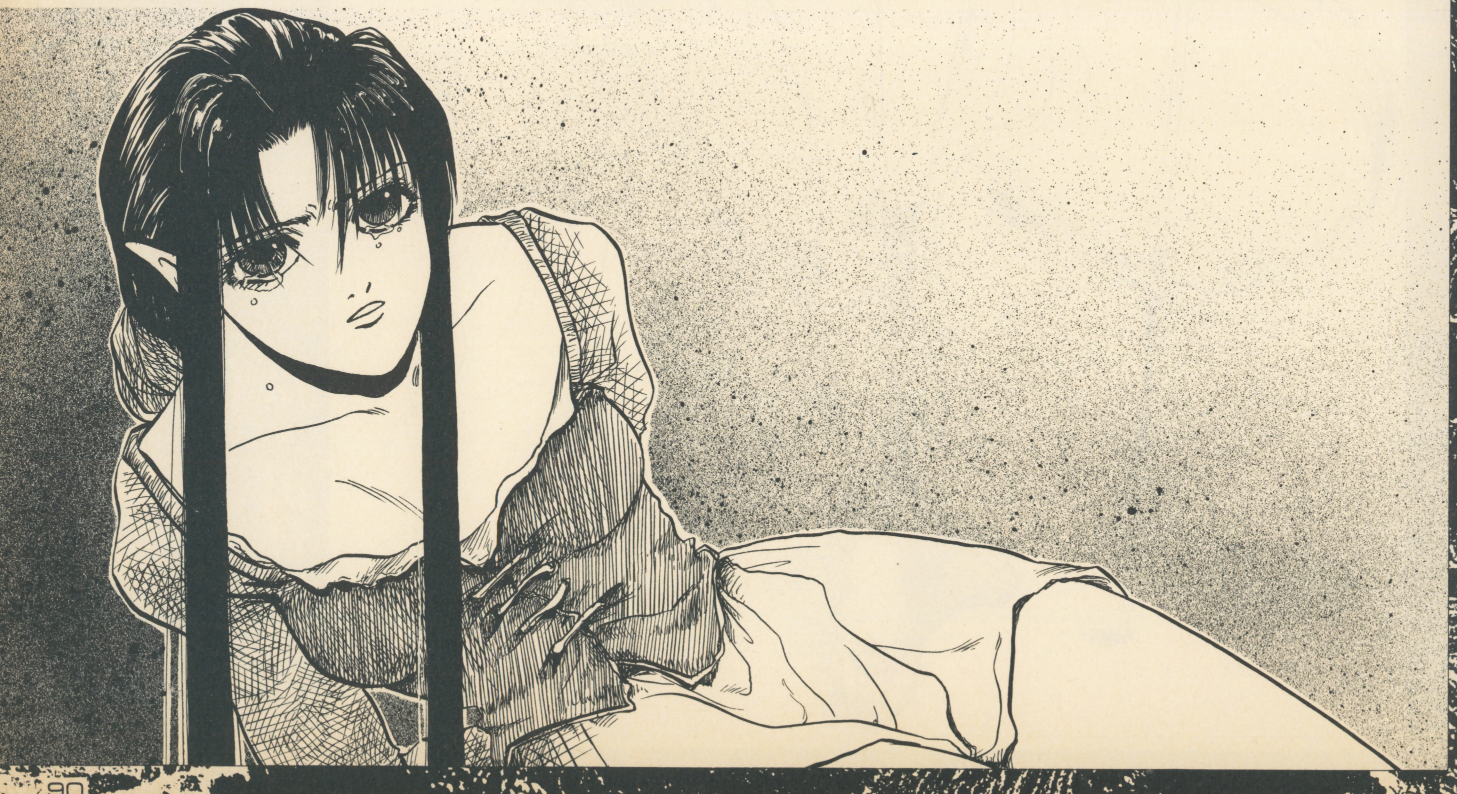
作・手塚一郎
絵・田口順子

第一章

SIN

1

三人の男を見上げている。
無駄だと思った。
だが言わずにはいられなかった。
「なぜ……こんなことをするの」と。
不条理を訴えながら、それでも言葉は、堅琴の奏でる旋律のように華麗に。
男たちは答えようとさえしなかった。氷の視線を、怯える、美しい女に注ぐだけ。
怒りでもない、哀しみでもない。感情の伴わない、不思議な視線。ただ見つめる目。
それが余計に恐ろしい。
「帰して……お願い、森に帰して」
震える声。溢れてくる涙。
逃げようと思っても、できなかった。
脚が縛られていたからだ。
抵抗しようとしても、できなかった。
腕も後ろで縛られていた。
森から遠く離れた村。
粗末な小屋の中――。
すでに使われなくなって久しい、納屋であったのかもしれない。
唯一の光源は、戸口に提げられたランプ。その心細い灯りに、胸がしめつけられる。
森の匂いは存在しない。
「人間は……どうして人間は、こんなひどいことをするの」女が小さくつぶやいた。
目を細めた。
真ん中に立っている男だった。
左の耳がない。
はじめて表情を変える。
女の髪を見た。闇のように黒い。
女の瞳を見た。夜のように黒い。
女の耳を見た。先が尖っている。
美しい、と思った。
しかし、これは人間の美しさではない。
魔の血が創造した美なのだ。
恐怖と怒りが、ゆっくりと覚醒する。
「あんたたちエルフは――」言いながら、その男が屈んだ。視線を女と同じ高さにしてからつづける。「俺たちの子供を盗んでゆく。子供を失った親の気持ちがわかるか？」
――取り替えっ子。
男の言っているのは、そのことだった。
エルフが人間の、生まれたばかりの子供を盗むのは、めずらしいことではなかった。妖精は、盗む代わりに、自分たちの子を残してゆく。これが取り替えっ子だった。
なぜ、人間の子を欲するのか。
どうして、代わりにエルフは、自分たちの子を置いてゆくのか。
子供が欲しいだけならば、盗めばいいだけの話である。そこが人間たちに理解できない部分であった。〝取り替える〟ことに、何の意味があるというのだ。
人間は、それを妖精の気まぐれ、と考えた。天災とし、あきらめるしかなかった。
「あたしは知らないわ、あたしのしたことじゃない」貌(かお)を伏せた。「長(おさ)が……あれは、森の長が決めたことです、それに……代わりにあたしたちの子供を――」
言葉はつづかなかった。さえぎったのは、女の頬から発した音だった。
エルフは、くちびるを強くかみしめた。男に張られた痛みが熱を持ってくる。
「あんた……子供を産んだことがないだろう。だから、言えるんだよ」
女は、片耳の男を見つめた。
その貌に刻まれたしわの数は、男の身に降りかかった悲しみそのものなのだろうか。



「代わり、なんてものは存在しないんだよ」
「――――」
「あんた……好きな男はいるか」
「いるわ」と女。目を閉じれば、いつでもその笑顔を思い出すことができた。
「その男が、もし死んでしまったら、どうする。誰かが、そいつの代わりになるか」
エルフは、小さく首を振るしかなかった。彼が消えてしまったら、きっと自分は魂を抜き取られてしまったようになるだろう。
男が立ち上がる。
女に背を向けた。
「待って……あたしは、どうなるの」
左の耳のない男は、振り返らずに冷たく言った。「死ぬことになるだろうな」
「死ぬの……あたしは殺されるの？」視界が闇に染まった。あたしが死んだら、愛しいあの男は、どうなるの。「あたしを殺す……どうして、あたしがエルフだから？」
片耳の男は、無言で小屋から消える。
もうひとりの男も、それにつづいた。
若い男ひとりだけが、そこに残った。
その青年は、しばらく女のエルフを見つめていたが、やがて、
「ぼくたちが、きみを殺すわけじゃない」言いたくないことを言うときの口調で、ぽつりとつぶやいた。「きみは生け贄なんだ。悪魔に捧げるための――」

2

わざと斬られた。
そうとしか見えなかった。
剣に心得のある者でなくてもわかる。
そいつの貌に浮かんでいるのは、笑み。
白刃に皮膚を裂かれたのだ。
肉の間を、異物が通り抜けていったのだ。
痛みを感じないわけがない。
それなのに、笑っている。
わざと斬られた。
そうとしか思えなかった。
だが、何のために？
理由など、わかるはずもなかった。常人ならば、避けられた刃に己れの肌をさらし、血を流そうとなどしない。断じて。
そいつは、不似合いに長い腕を曲げ、そこに生じた痛みを満足そうに見た。
血だらけの腕だった。
「血だ……血があふれてくる」
呪文のように、低くつぶやく。
睨んだ。
それだけで十分だった。
顔に返り血を浴びた、剣を持った男も、あるいは集まってきた者たちも例外ではない。それだけで、背すじに冷たいものを感じ、ただ立ちすくむしかなかった。
――小さな村である。
陽は暮れ、次第に黒く染まってゆく空に、つぎつぎと星が浮かびはじめた。そんな刻に、そいつは姿を現したのであった。
生け贄を捧げろ。
そいつは、言った。
それを拒むのなら、地獄の業火が貴様らを焼き尽くすであろう、とも。
だが、村人たちが恐れたのはその言葉よりも、そいつの姿であった。
痩せていた。
背は高いのかもしれないが、よくわからなかった。極端な猫背なのだ。正面からでも、頭の上に背が見えた。
そのためか、腕が長く見える。
皮膚は浅黒かった。
貌は、見えない。肩よりも長い蓬髪に隠れてしまっている。
ただ、異様な光を持った眼がこちらを睨んでいる、と感じられるだけ。
悪魔だ。
そう思った。
あるいは、妖魔の類か。
血を流しながら嗤う、そいつの髪を見よ。
振り乱す蓬髪の色は、月下とはいえ見紛うこともない。鉛の色をしていた。
闇の色が混じっている。
髪や瞳に黒を持つ者は、魔の血を受け継いでいる証。この猫背の男の身体には、少なからず魔の血が流れているのだ。
「生け贄を……よこせ」
剣を持った男は答えなかった。
答えられなかったのだ。
あまりの恐怖に。
「よこせ、生け贄を……若い女を」
そいつは、丸腰だ。
少なくとも、そう見えた。
しかし、自分は剣を持っている。
それだけで、男は己れの優位を確信してしまった。それが過信だったと、今になって気づいた。もう剣を振るう勇気は残っていない。自分は、取り返しのつかないことをしてしまったのではないか、と思う。
その通りだった。
「よこせっ！」
悪魔が叫んだのと同時に、炎が生じた。
剣を持った男の顔だった。
無数の悲鳴が交錯する。
だが、誰も逃げることはできない。
恐ろしい呪文。地獄の業火。
背を向けることで、悪魔の怒りを買うのではないか、と思ったから。
「つぎは、誰が焼かれたい」と悪魔。言ったあとで、髪を振り乱して嗤う。
「やめてください」
悲鳴が、その言葉にかき消された。
悪魔の哄笑も、例外ではない。
魔の血を持つ者の前に、ひとりの男が、震えながらも立ちはだかった。
村の長であった。
骨の太い、頑丈そうな身体つきはしていたが、その顔に刻まれたしわの数が、もう若くはないことを物語っている。
顔を燃やされた男をかばうように、両手を広げる。呼吸が荒い。
「や、やめて……ください」
萎えてしまいそうになる勇気。
鉛の髪をした男が、微笑んだ。
ぞっとする笑みだった。
それが、村長の恐怖を増長させる。
立っているのが、やっとだった。
俺も焼かれるのか、と思う。
アランのように、顔を地獄の炎で焙られることになるのか。
「貴様か、貴様も焼かれたいか」
悪魔が、ゆっくりと足を踏み出した。

そこまでが男の限界だった。
「お許しください」
言って、ひざまずいた。
許されなかった。
男を、ぎらついた視線で見おろす。
手を伸ばす。
恐怖に打ちのめされた村の長が、抗うことなどできるわけもなかった。
左の耳をつままれる。
氷のように冷たい指。
短い悲鳴。
同時に、何かを引きちぎる音。
大量の血が噴き出した。
悪魔は、手にしたものを口に放りこむと、うまそうに咀嚼した。
男の耳だった。
それを呑み下すと、悪魔は言った。
「生け贄は——」蓬髪の下で、異様な光を持った眼が動く。「……お前だ」
指をさした。
その先には、顔を焼かれ、いまだ大地に伏したままの男——アランがいた。
そして、その背にすがる女がひとり。
アランの妻——シーアだった。
シーアが、ゆっくりと顔を上げる。
悪魔の望んだのが自分だと理解するまでに、ふた呼吸の間が必要だった。
「いや……」
小さく言うのが、精一杯だった。
気を失った。
悪魔が、女の細い体に手をかけても、女を肩にかついでも、あるいはその曲がった背を村に向けても、誰も何も言えなかった。
「また来る、つぎの満月の晩だ」
容赦のない言葉は、人々の胸に鋭く突き刺さった。
誰もが血の気の失せた、顔をしていた。
生け贄を用意するしかなかった。
しかし、誰を悪魔のもとへ差し出せばいいのだ。
「拒めば、どうなるかはわかっているな」
言い残して、森に消えた。

3

「——報いなの？」
エルフが訊いた。
青年には、その意味がわからなかった。
女は、再び訊く。「森を襲ったのも、あたしを生け贄にするのも、取り替えっ子をするエルフに対しての復讐なの？」
戸惑った。
どう答えるべきかを思案する。
それが表情に出た。
女は見逃さなかった。
「教えて……なぜ、あたしたちを狩るの」
「仕返しだよ。そう復讐さ」男は、吐き捨てるように言った。それでもエルフからは視線をそらせて。「きみたちが憎い——」
「嘘だわ」黒い髪と瞳の女が人間の言葉をさえぎった。「取り替えっ子が、あなたたちの心に癒せない傷を残したのは認めるわ、でも、それで森を襲うの？　それだけで人間は、死を賭けた襲撃に打って出られるの？」
「————」
「それなら——」エルフは大きく息を吸い、吐き出してからつづけた。「それなら、どうして……あたしをさらうだけで満足するの、それだけで、あなたたちの怒りは納まると言うの？　その程度の復讐なの？」
男は答えなかった。
ただ相手を睨みつけるだけ。
女は怯まなかった。
「そんな勇気があるなら、ほかに活かすことだってできるはずだわ……それなのに、悪魔に屈して……生け贄を差し出すことを受け入れて……争いを知らないエルフを襲って」
「仕方がないんだ」叫んだ。「きみは知らないから言えるんだ。悪魔の恐ろしさを」
聞いて、女は小さく笑った。
「あたしを捧げたあとで、また生け贄を要求されたら、あなたたちは、どうするの」
青年は、くちびるを噛んだ。
「あたしには、わかるわ」
エルフは口元に笑みを浮かべた。
だが、その闇色の瞳は笑っていない。
睨むときの目をしていた。

「あなたたちは、また森を襲うことになるわ、必ず……生け贄を求めて……自分たちの平和だけのために、自分たちの心を痛めたくないばかりに……復讐と偽って！」
人間は沈黙した。
己れの爪先に視線を落としたまま。
身動きひとつしない。
永く、硬質な静寂。
それが砕かれる。
「人間は、もっと自由だと思っていたわ」
独り言のように、つぶやく。「あたしたちのように戒律に縛られず、自らの欲望のままに、自由に……どこでも生きることのできる、力強い種族だと思っていたわ」
男は、何も言わない。
女のため息。
「人間は、とても弱い生き物ね」
それでも返事は、ない。
再び、ため息。
「この村に……未練があるの？」
男の伏せられていた顔が、ゆっくりと女に向けられた。彼女の言っていることの意味が、わかったようであった。
同時に、暗い笑み。
「村を棄てることは簡単さ。誰だって生命の方が大切だから——」
「それなら……」
「きみの言いたいことは、よくわかる」青年は小さく首を振った。「でも、見知らぬ土地に……何のあてもない旅になんて出られるわけがないよ。村には年をとった人も、子供だっている。住むところは？　食べる物は、どうする？　どうやって生きてゆく？」
「————」
「ここは、貧しい村なんだ」
闇の魔の手から逃れることなど、できるはずもなかった。
「だから、あきらめてくれ、と？」
あきらめる？
森に帰れないことを。
さらわれてきたことを。
悪魔に捧げられることを。
再び森が襲撃されることを。
いやだっ！

そんなのは、いやだ。
女は、このまま狂ってしまいたいと思った。そうなれば、どれだけ楽になれるか。
青年が、背を向けた。
立ち去ろうとしている。
待って、と言う代わりに、
「あたしは砂奇（さき）」名乗った。
離れてゆく背は、しかし応えない。
男の手が、戸口に提げられているランプを握った。
闇が来る。
ひとりにされてしまう。
これでは、相手を言いくるめることさえできなくなってしまう。
待って、と叫ぼうとした。そのくちびるが、〝ま〟を発音する形で止まった。
青年も驚いたように立ち尽くす。
戸口に、ひとりの男が立っていた。
「アラン……さん」

アランと呼ばれた男は、青年を押し退けて小屋に入ってきた。
黒い髪の女の前で立ち止まる。
目が異様な光を放つ。火傷のせいだろうか、顔が醜くただれていた。
悪魔に斬りかかった男だった。
妻を生け贄として奪われた男だった。
そのアランである。
自由を奪われたままのエルフを見て、微笑んだ。寒気のするような笑みだった。

4

その女は闇に包まれ泣いていた。
死を宣告されたのと同じだった。
悲鳴をあげる力も残っていない。
別れを告げるべき肉親はいない。
憐れんでくれる友も今はいない。
誰もいない、彼女のまわりには。
村の外れに、ひとり立ち尽くす。
許されるのなら、村に帰りたい。
だが、そうすると別の人が死ぬ。
自分の代わりに誰かが殺される。
ならば自分が死ぬしかなかった。
生け贄になるしかないのである。
血の色をした満月が唯一の灯り。
と、悪魔の吐く息を思わせる風。
反射的に前方の森に目を向ける。
灰色の髪の男はあの森に消えた。
森で儀式が行われるのだろうか。
どんな殺され方をするのだろう。
考えまいとしても無駄であった。
残酷な空想を無意識が生み出す。
草を踏む音が聞こえた気がした。
激しかった嗚咽が突然、納まる。
短い悲鳴をあげながら振り返る。
眼前に、あの悪魔が立っていた。
ゆっくり、その哄笑が遠くなる。

意識を失いつつあるのだと悟る。
女は、それに感謝し崩れ落ちた。
眠りのうちに終えてほしかった。
それなら恐怖も痛みも感じない。
しかし現実には慈悲の片もない。
意識が無意識を駆逐してしまう。
それは想像を絶する光景だった。
神はこの存在を許すのだろうか。
森とは呼ぶことのできない異界。
夢にしか有り得ないはずの魔界。
夢ならば、とびっきりの悪夢だ。
こんなものを見るぐらいならば。
女は自分から死にたいと思った。
早く殺してほしいと願っていた。
村へ帰してくれても、もう遅い。
以前と同じ生活は送れはしない。
夜毎の悪夢で狂ってゆくだろう。
灰色の髪をした男だけならいい。
だが、この大樹は耐えられない。
植物だろうか、それとも動物か。
わからない、理解したくもない。
その大樹が、舌なめずりをする。
大地から無数の根が持ち上がる。
女は、生け贄の意味を理解した。
早く殺して、お願いよ、殺して。
願望が叶えられることになった。
突然、無数の痛みが女を貫いた。
意識は、早い死を渇望している。
しかし、無意識はちがっていた。
生き延びようとし激しくもがく。
いいいいやぁぁぁだぁぁぁぁぁ。
肺が空になり、全身が痙攣する。
もう悲鳴は生まれてこなかった。
それでも喉を垂直に立てたまま。
女の肌から温もりが消えていた。
大樹は生け贄から興味を失った。
屍体を腐った大地に放り捨てる。
その骸に今度は男が襲いかかる。
灰色の髪の男は女に歯を立てた。
冷たくなりはじめた肉を喰らう。
女は永い時間を経て骨にされた。
それでようやく儀式が終わった。

5

砂奇は、身の危険を感じた。

自分に向けられている笑みは、それほど残忍で不快なものだったのだ。

この男をアランと呼んだ青年も、今はいない。早く寝ろと、ただれた顔で凄まれ、立ち去ってしまっている。危険が増す。

「灰色の髪をした悪魔を知ってるか」

ふいに男が言った。

低い声だった。

噴き出しそうな怒りを抑えているときに、このような声になる。

「知らないわ」

女は、男から目をそらさずに答えた。

聞いて、アランの笑みが、さらに強烈なものになった。「そうか」

砂奇は、しまったと思う。

知っている。

嘘でも、そう答えるべきだった。

この男は、悪魔に怯えている。

それと自分が無関係とわかった今、アランの怒りのほこ先がどこに向けられるかは考えるまでもなかった。

「俺はなぁ——」男が足を、一歩だけ踏み出した。「髪や目に黒い色が混じっている奴を見ると、無性に腹が立つんだよ」

身構える暇もなかった。

右足が、砂奇の側頭部を捉えていた。

自由のきかない女は受け身など取れるはずもなく、床に貌から叩きつけられた。

鼻から、大量の血が溢れてきた。

「何をするの——」

怒鳴る声は、つぎの一撃にかき消された。

腹に、爪先がめりこんでいた。

床に真紅の輪が広がってゆく。

新鮮な空気を欲しがって喘ぐが、肺には何も入ってこない。

小屋の中が薄暗くなったような気がした。

殺される、と思った。

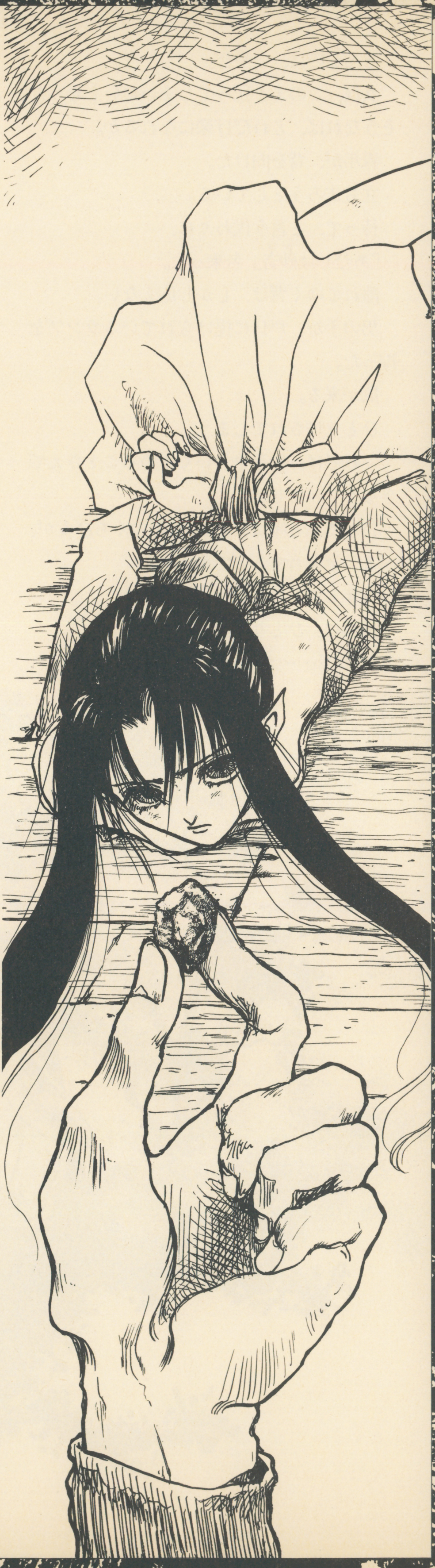
体が小さく痙攣しているのがわかる。

森に帰りたい。あの男に逢いたい。

塊波。

最愛の男の名をつぶやく。

助けて。



助けにきてっ！

首すじの毛が逆立った。

数瞬ののちに襲いかかってくる激痛を思い、砂奇は奥歯を食いしばった。

アランの蹴りが放たれる直前に、声がした。

「やめろっ！」と。

砂奇の期待した声ではなかった。

目を開く。

アランを睨みつけていたのは、左耳のない男であった。

「やめろ、ですって」

火傷を負っている男は歯を剝き出した。

「こいつは、人間なんかじゃないんですぜ。この髪を、目を見てくださいよ」

「わかっている。闇の者の血が混じっている証だ。それはわかっているよ」

「じゃあ……どうして止めるんですか」アランは長ではなく、エルフを睨みつけながら言った。「俺の女房は……。それだけじゃあない。レジィだって、リーザだって、こいつの仲間に……恐らく喰われちまったんだ」

「お前の気持ちはわかる」村の長は、男の右肩をやさしく叩いた。「だがな、このエルフは大事な生け贄だ。傷をつけるわけにはいかない。そのことで、奴の逆鱗に触れるようなことにでもなったら——」

聞いて、火傷の男は身体を大きく震わせた。激情に抑圧されていた恐怖が、再び彼の心を揺さぶりはじめたのであろう。

「あとは、俺に任せておけ」

アランは小さくうなずいた。

叱られた子供のようだった。

その背中が夜の闇に消えたのを見届けてから、長はうずくまる女のかたわらで腰を屈めた。「ひどいことをしてしまったな」

砂奇は貌を上げた。ゆっくりと半身を起こす。鼻からの出血は止まりかけていた。「これから、もっとひどい目に遭わせられるんでしょ」男に一瞥をくれたあとで、床に視線を落とした。

大きな血だまりができていた。

女はそれを、じっと見つめる。

しばらくの沈黙。

血を見つめたままで言った。

「村を……棄てられる？」

「村？　この村のことか？」

「そうよ」

男は、エルフが何を言おうとしているのか見当がついた。この地を離れることができれば、悪魔に怯える必要がない、ということであろう。「村には蓄えがない。旅をつづけるだけならば、しばらくは何とかなるだろう。だが、その先が見えない。畑を捨てることは、我々にとって死を意味する」

女は、うつむいたまま。

「宝石じゃあ、駄目かしら　」

「——宝石？」

「紅玉よ」と砂奇。

男は、女の視線を追った。

短く息を飲んだ。

血だまりは消えていた。

代わりに、小指の先ほどの紅玉が落ちていた。そっと手を伸ばしてみる。

触れた。

本物のようであった。

なぜ、血が宝石になったのか。

「足りないかしら」

問うたが、男の耳には届いていなかった。

「エルフは……」声が震えていた。「エルフは、皆これができるのか？」

砂奇は答えなかった。

答えられなかったのだ。

この男が何を考えているかがわかってしまったから。無性に喉が渇く。

「言えっ！」

胸ぐらをつかみ、激しく揺する。

「あ、あたしだけの……こんなことができるのは、あたしだけよ」嘘を言った。

男は騙されなかった。

立ち上がる。

背を向けた。

「待って……行かないで」

無駄だった。

ひとり残された砂奇は、細い体を震わせながら、泣いた。

狩りが、またはじまるのだ。

《以下次号》

●あとがき

こんにちは、手塚です。

唐突に連載がはじまってしまいました。

というわけではありませんが、物語のほうも唐突にスタートしています。

おい「最後の竜～」の続編はどうした、とか、はやく「弦奏王２」を書け、とか言ってくださる人、ごめんなさい。

また、ちがう話です。

今回のテーマは、

《ノン・ストップ＆ハイ・スパート》。

プロレスで言うと、昔なら長州力、今なら鈴木みのるってとこかな。

現在、ログアウトという雑誌で連載している「悪魔の血　血の悪夢」（悪魔城ドラキュラのノベライズね）とは正反対の話——つまりコミックのノリを持ったものをやってみたいな、と考えたわけです。

ところが、理想と現実のギャップは思ったよりも激しく、華麗なものを目指したわりには、出来上がったのが……。

ちがう、何かがちがう。これじゃ「スプラッタ・ファンタジー」だよ（笑）。

もう、こういう話しか書けない身体になってしまったのでしょうか。

いや。ぼくは、あきらめない。

物語が進むにしたがって、きっと華麗なファンタジーへと移行してゆくでしょう。

自信ないけど。

まあ、そういうわけで、どうか長い目で見守ってやってください。

格闘ゲーム・ファンクラブ

『格闘連合（ダッシュ） VOL.2』

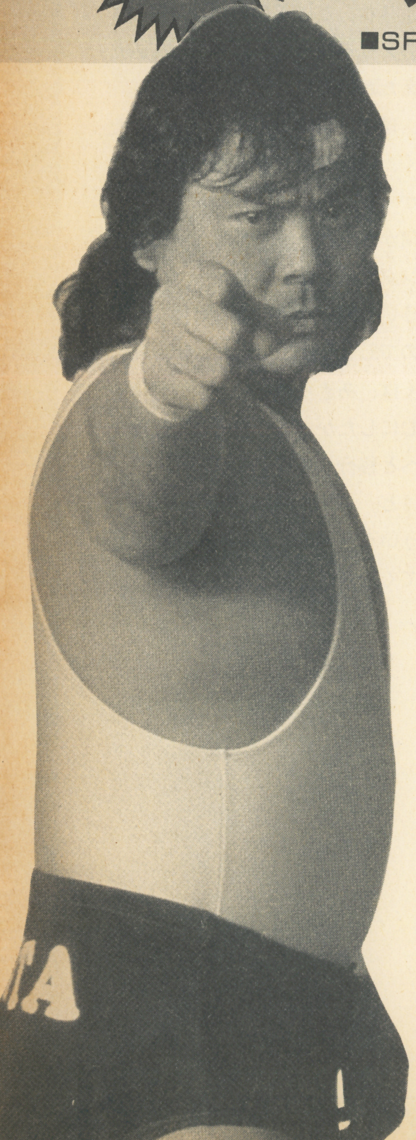
思い返せば、92年の今ごろはストⅡのSFC版の発売が間近となり、ストⅡの特集が華やかだった頃。それから格闘ゲームは、ブームといわれるまでの盛り上がりを見せた。でも、格闘ゲームは単なるブームでは終わらなかったよね。そう、続々と発売、発表されていく新タイトル。格闘ゲームはもはやひとつのジャンルとして定着してしまったんだ。今月は格闘ゲーム期待の新作を集めて特集だ！

場外情報 R1 ラウンド

大仁田厚インタビュー

大仁田厚FMW 君は時代より熱くなれるか！

■SFC■ポニーキャニオン■9800円(税抜き)■8月発売予定



格闘ヒューマンドキュメント…だそうだ

格闘といえば、まず真っ先に思い浮かぶプロレス。格闘ゲームブームの以前にも、「ファイアープロレスリング」など幾つかのプロレスゲームが人気を集めてはいた。が、ここにきて３本のプロレスゲームが発売予定スケジュールに顔を並べた。「全日本プロレス」、「新日本プロレス～超戦士IN闘強導夢」そしてこの「大仁田厚FMW」がそれだ。いずれも実在のプロレス団体をモチーフにしたゲームばかりで、格闘ゲームファンには発売が待ち遠しいところ。「全日本～」と「新日本～」に関してはあとのページに譲るとして、今回FMWの創始者である大仁田厚氏にお話を聞く機会を得た。「大仁田厚FMW」では、実際に企画段階からゲーム作りに参加したという大仁田氏。現在制作が進行中の「大仁田厚FMW」は、どんなコンセプトをもとに作られているのだろうか。

編集部（以下略）－いくつか制作中の画面見せていただきましたけど、プロレスのリングがないものもありましたね。

大仁田－ええ、考えられる限りのいろいろなシチュエーション、ロケーションでステージを構成してみよう、と考えていたんです。オレがFMWという団体でやってきたプロレスというのは、ストリートファイトとかノーピープル（観客なし）とかに始まった、なんでもありという試合の形式だったんです。そういった試合で表れるなんでもありがゆえの緊張感、みたいなものをゲームでも表現したかったので。もちろんプロレスのリングもありますが、様々なステージがでてくるストリートファイトという形になっています。地雷や電流デスマッチといったFMWらしい過激な要素も当然はいっていますよ。

－主人公として選ぶキャラクターは、最初はあまり強くない（パワーがない）と聞きましたが。

大仁田－そう。持って生まれたものを初めから100%出し切って生きている人はいないでしょ。だからこのゲームではキャラクター自身、最初はパワーを持っていません。戦っていくうちに、修羅場をくぐり抜けていくうちにパワーを養って強くなっていくんです。そして、どんどん強くなっていって、その先にいるはずの最後の敵は誰なのか、ってところでちょっとした仕掛けがあるんですけどね。これはまだ内緒なんだけど。

－なんでもありのステージ設定といい、そのキャラクターの設定といい、意外と硬派な印象を受けますが。

大仁田－硬派というより、リアルね。今回のゲームでは、そういった場所や設定を変えることで、社会における現実の世界を反現実の世界に映し出してみようと思ったんです。

－うーん、ムズかしいお話ですね。

大仁田－いや、そんなことはないですよ。現実の世界でもいろいろなことがあるじゃないですか。例えば、自分は戦いをしたくないけど敵が現れてしまうということはあるでしょ。さらには、そいつと戦うときに自分では正統派のストロングスタイルでいきたいと思っても、そいつが仲間を連れてきたりとか、思わぬ武器を使ったりとか、そういったことも考えられるでしょ。それくらいのことは日常茶飯事ですよ。それをゲームという反現実の世界に置き換えて表現したいなと思ったからでてきた設定なんですよね。

誰にだって闘争本能があるんだから

－ゲームファンやスーパーファミコンのユーザーというと、やはり中高校生が一番多いのですが、その中にはプロレスのファンも多いでしょう。またその逆もいえますね。ふたつのファン層が重なる部分というのはとても大きいものだという気もします。

大仁田－そう思いますね。やっぱりこのゲームもそういった層の子供たちにやってもらいたいな、と思ってます。というのも、やっぱり子供って固定観

©PONY CANYON

念の中で育つものじゃないじゃないですか。子供たちの、従来の考え方からハミ出した部分ていうのを育てていかないといけないな、と。オレたちの考えている固定観念の中や、ギシギシした管理社会の中に子供がはめこまれちゃいけないと思うし、そのためには(なにがしかのメッセージの送り手である)オレたちはとぼけてなきゃいけないし、バカじゃないといけないと思うんですよ。それも、逆に一生懸命やらなきゃならないわけですよ。そうでしょう、そうでないと買う側とか見る側、読む側にたいして失礼ですよ。だからバカを一生懸命やらなきゃいけないっていうのが、オレの考え方なんですよ。ＦＭＷでオレたちがやってることはそういうことだし、それを何とかゲームにも反映させたいな、と考えてます。

ーこのゲームが、プロレスというイメージにとらわれないで、何でもありの緊張感が漂うストリートファイトの形式をとったということも、そんな大仁田さんの考えがあったからですね。

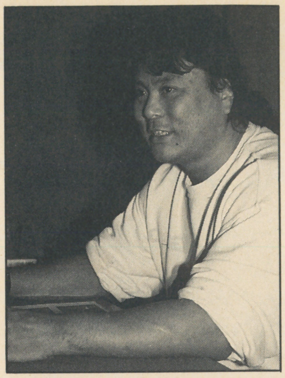
大仁田ーそうです。

ー格闘技ともども格闘ゲームも、今のゲームの世界の人気ジャンルのひとつなんですが、大仁田さんはどうご覧になります？　格闘ゲームで負けて、頭にきたので本当の格闘を挑んでしまった少年、なんてのが新聞ネタにもなりましたが。

大仁田ー人を殴るとどうなるかな、とか人間が潜在的に持っている要素はあると思いますよ。女だってバチッと殴られれば〝コンニャロー〟て思うじゃない。誰だって闘争本能はもっているしね。だけどその闘争本能を逆に活用すればいいんだと思いますよ。その新聞の事件は極端な一例。勉強でもいいし、仕事でもいい。活用の仕方でいくらでもいい方向につかえるのが闘争本能だと思います。むしろそれを矯めたり押さえ込んじゃいけないと思いますよ。

ーでは、最後にひとこと。

大仁田ーこのゲームはプロレスゲームではない。従来の型にはまらないハチャメチャヒューマンドキュメント一大スペクタクルで、ＦＭＷとポニーキャニオンが総力を結集して世に送る制作費ン億円の……笑わないでよ、本当なんだってば（笑）。


←熱っぽく語ってくれた大仁田氏。試合の合間にテレビ出演や雑誌の取材をこなす多忙な〝社長〟さんだ

↑制作中のとあるステージの写真。ここはどこで、一体どんな敵が現れてくるのか

大仁田厚FMW

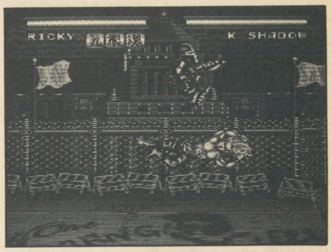
初のFMW認定格闘ゲームなのだ

〝光あるところに陰がある。1993年、格闘技界制圧をねらう影野団体が動き出した。一般社会から弾き出された面々が、キングシャドーなるボスのもとに結集し、ＳＭＷなる団体を結成。最後の砦ＦＭＷはＳＭＷの野望をくい止められるか〟（バックストーリーより）

ここで現在制作が進行中のゲームに関して説明しておこう。

この「大仁田厚ＦＭＷ」は企画協力に高田文夫と浅草キッドを擁した７面プラス２面（スペシャル）の合計９ステージからなるサイドビュー格闘アクションだ。プレイヤーは、大仁田厚、ターザン後藤、リッキーフジ、サンボ浅子の4人の中からひとりを選択。ボクサー、関取、ヒッピー、サイボーグらＳＭＷが派遣する敵を倒していく。

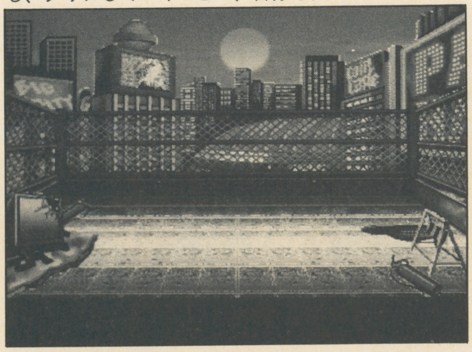
インタビューでも話されていたとおり、ステージは地雷、落雷、火炎放射、電流デスマッチと多彩なバリエーション。そしてそれらのステージで敵を倒し、クリアしていくごとに、自分も次第に鍛え上げられていく。

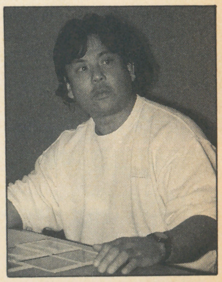


↑背景に見えるのは国会議事堂（？）。敵であるＳＭＷの旗がなびいているのだが…

先にあげたマイキャラの４人の他に女子プロの工藤めぐみも登場。それらのキャラクターの音声は、すべて本人の肉声を収録したものだ。そして、攻撃とキャラクターの動きは、過去の膨大なデータをもとに分析／開発したスピリチュアルＡＩで制御されているという。

最後の〝スピリチュアルＡＩ〟てのはどんなものなのか全然分からないけど（笑）、各キャラにはそれぞれ〝気合技〟〝根性技〟〝大和魂技〟〝飛び道具〟などが用意されており、多彩な動きを見せてくれそうだ。もちろんＳＦパワーボムも入っているよ！




←一見何の変哲もない街の風景に見える。が、ここでもストリートファイトが展開される

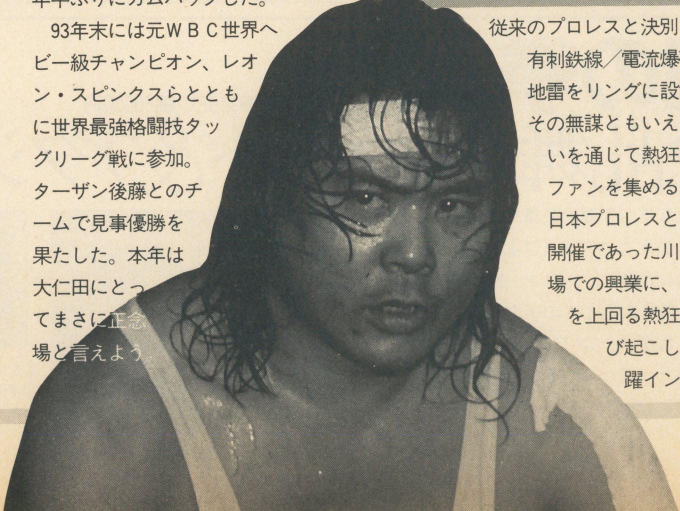
大仁田厚プロフィール

昭和32年10月25日生。血液型Ａ型。長崎県長崎市出身。

48年９月、全日本プロレスに入門。翌49年４月14日、後楽園ホールでの対佐藤昭男戦でデビュー。57年３月７日にはＣ・ゲレロを破り、第５代ＮＷＡ認定インターナショナルジュニアヘビー級チャンピオンになるが、60年、ひざの故障のため、無念の引退をした。

しかし、プロレスを愛するがためリングへの思いが断ち切れず、平成元年10月、ＦＭＷを設立。必殺技サンダーファイアーパワーボムをひっさげて４年半ぶりにカムバックした。

93年末には元ＷＢＣ世界ヘビー級チャンピオン、レオン・スピンクスらとともに世界最強格闘技タッグリーグ戦に参加。ターザン後藤とのチームで見事優勝を果たした。本年は大仁田にとってまさに正念場と言えよう。



格闘集団 FMW

従来のプロレスと決別し、有刺鉄線／電流爆破／地雷をリングに設置。その無謀ともいえる闘いを通じて熱狂的なファンを集める。新日本プロレスと同時開催であった川崎球場での興業に、それを上回る熱狂を呼び起こし、一躍インディペンデントの雄にのし上がる。

モハメド・アリを最後に破った男・レオン・スピンクス、五輪柔道無差別級メダリスト・グレゴリー・ベリチェフをはじめとして、名前に違わず各界のトップを招へい。

最近では横浜スタジアムの３万人動員、全日本女子プロレスとの抗争、アントニオ猪木のライバルであった狂虎・タイガー・ジェット・シンとの共闘～分裂が話題を集めている。

ＦＭＷとは、FRONTIER MARTIAR-ARTS WRESTLING の略称である。

©PONY CANYON

R2
ラウンド

餓狼伝説2～新たなる闘い

■SNK■NEO・GEO■3月5日発売■28000円

超必殺技の入力方法を全公開

ハード性能の利点から、早くから格闘ゲームのラインナップがそろい始めていたＮＥＯ・ＧＥＯ。その中でも先発であった「餓狼伝説」がバージョンアップした。そう、もうゲームセンターでやり込んでいるひとも多いかもしれない「餓狼伝説２」がそれだ。

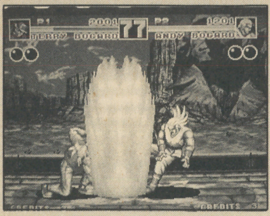
前作では３人のみだったプレイヤーが使用できるキャラクターも、今回から８人に増え、格闘アクションとしての完成度はさらに高まった。

一新された必殺技の操作系統などは２月号で特集したので、もうみんな知っていることと思うが、８人のキャラクターにはなんと、まだ隠された必殺技があるのだ。

８人が各々１種類ずつもっているこの〝超必殺技〟。ここではその入力方法を発売に先駆けて完全公開してしまうぞ。ひとつ注意しておきたいのは、これらの〝超必殺技〟は、いつでも出せるわけではない、ということだ。〝自分の体力ゲージが減り、赤く点滅しているとき〟に限り、下記のようなコマンドで出せるようになっている。つまりピンチに陥ったときの逆転技、として有効に使えるものなのだ。さあ、発売前にイメージトレーニングだ！

テリー・ボガード

パワー・ゲイザー

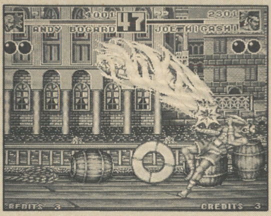


↓↙←↙→と同時にBCボタン

主人公・テリーの超必殺技は、必殺技のひとつであるパワー・ウェイブの強化バージョンだ。レバーを前後に素早く操作しないといけないので、多少馴れが必要。レバーの入力を完全に終えてからＢＣボタンを押そう。

アンディ・ボガード

超裂破弾

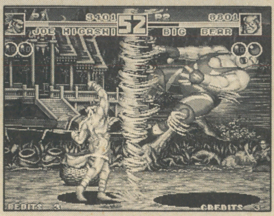


↓にためて↘→と同時にBCボタン

ためが必要な技なので、相手との間合いを多少開けてためるといいだろう。もちろん先行入力も可能なので起き上がり時、または空中にいる時などにためておくとなおよい。アンディはため系の技が多いので、〝ため時〟が肝要だ。

ジョー・ヒガシ

スクリュー・アッパー

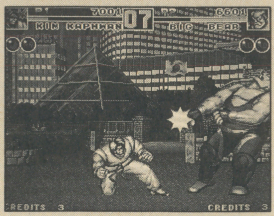


→←↙↓↘と同時にBCボタン

ジョーの必殺技・ハリケーンアッパーの強化バージョン。レバーを前から後ろへ戻す時に上に入ってジャンプしてしまいがちなので、その点に注意。相手を端に追い詰めた時に使うと、地上の敵にも有効だぞ。

キム・カッファン

鳳凰脚

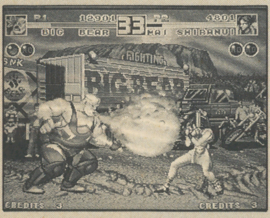


↓↙←↙→と同時にBDボタン

コマンド入力はテリーのパワー・ゲイザーと同じ。コツは、ストIIの竜巻旋風脚からヨガフレイムを出す感じ。ただこの技の場合ガードされていると出ないので、相手の不意を突いて起き上がりに出したりするとよい。

ビッグベア

ファイアー・ブレス

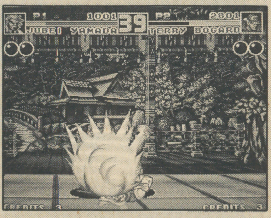


→↘↓↙→と同時にBCボタン

正確にレバーを回さないと、飛び上がってしまったりしてミスることが多い。気をつけよう。また、技の効果範囲（炎の当たり判定）は大きいがスキも大きいので、確実に相手に当てることが大切だ。

山田十平衛

ダイナマイトいずな落とし

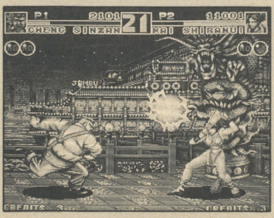


↙にためて↓↘と同時にBCボタン

「わしの勝ちじゃあ！」と叫びながらいずな落としをかける。落下時に大爆発を引き起こすとんでもない技だが、やはり〝ため時〟が重要。起き上がりや空中で、相手に悟られないようにためることが重要だ。

チン・シンザン

爆雷砲



↙にためて↓→と同時にBCボタン

気雷砲のパワーアップバージョン。攻撃を受けると体に電撃がはしり、しばらく動けなくなる。直接敵に当ててももちろん強いが、地表に落ちた気合弾に触れるだけでも与えるダメージは大きい。氣雷砲と併せて使いたい。

不知火 舞

超必殺忍蜂

→↙→と同時にBCボタン

必殺忍蜂のパワーアップバージョン。舞の全身が炎に包まれ、相手に向かって飛び込んでいく。比較的出しやすいコマンドだが、技をガードされるとスキができやすく、逆に攻撃されてしまうこともある。慎重に使おう。

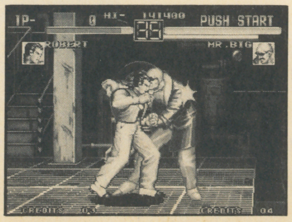
R3
ラウンド

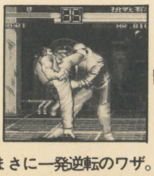
龍虎の拳

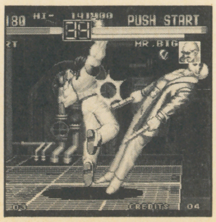
■SNK■NEO・GEO■発売中■28000円

龍虎乱舞のコマンド&アクションを公開

まずこの技を出す条件として、自分の体力がライフゲージの４分の１以下であること、気合のゲージが完全回復状態であること、のふたつがある。この両方を満たしている時に初めて可能になるのが龍虎乱舞なのだ。そして肝心の入力コマンドは↓↘→とレバーを入れた後にＣボタン、続けてＡボタンと押す。ＣとＡのボタンは同時に押してはダメ。コツはレバー入力が完全に終わってからボタンを押すこと。決まると超気持ちイイぞ。







まさに一発逆転のワザ。相手は飛んで来たところをケリで返すしかない

©1992 1993 SNK CORP.

R4 ラウンド

ファイナル・ファイト2、マイティ・ファイナル・ファイト

■カプコン■SFC■5月発売予定■8500円　■カプコン■ファミコン■6月発売予定■6500円

ファイナル・ファイトの新作、2作が登場！

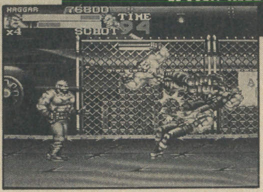
シリーズ初の女性格闘家登場

アーケード、SFCで人気を博した「ファイナル・ファイト」。その続編が今回登場の「ファイナル・ファイト2」だ。

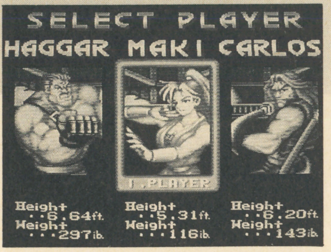
今回は、前作で登場したハガーに加え、シリーズ初の女性格闘家・マキと風変わりな風ぼうの格闘家・カルロスの3人がマッドギア相手に大暴れするぞ。マキはガイの師匠である源柳斉の娘。そして、各キャラクターごとに与えられた個性ある攻撃や超強力な必殺技、シリーズ共通のキレのあるアクションは今回でも健在。

発売まであとわずかなので、次号にも続報をお伝えできるかもしれない。しばし待て！

→"2"の文字も輝かしいタイトル画面。発売が待ち遠しい。



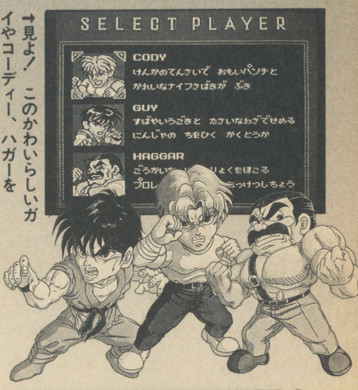
←雰囲気はそのまま残しつつ、キャラの動きはさらに鋭く



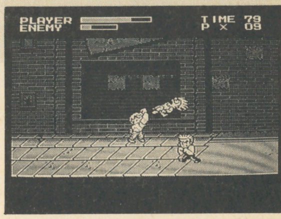
意表を突いたファミコンへの移植

こちらはなんとファミコン版のファイナル・ファイトが出るという新情報だ。その名も「マイティ・ファイナル・ファイト」。ファミコン用にコミカルにデフォルメされたキャラクターが登場する新バージョンだ。

主役は伝説の3人、コーディー、ガイ、ハガー。3人の特徴や、殴る、蹴る、投げ飛ばすなどのアクションもデフォルメされ、オリジナル版とは一味違った迫力が楽しめるのだ。さらに今回は、敵を倒す経験を積み上げることによってプレイヤーがレベルアップし、ライフの上限値が増え、技の威力が増していくという新システムが導入されている。こちらも発売が楽しみだ。



→見よ！このかわいらしいガイやコーディー、ハガーを



←雰囲気もガラッと変わってこの通り。ファミコンらしいね

R5 ラウンド

全日本プロレス、新日本プロレス～超戦士IN闘強導夢

Coming Soonのプロレス2作

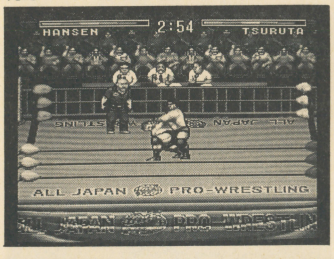
全日本と新日本。このふたつのプロレス団体の老舗をモチーフとしたそれぞれのタイトルが、SFCで発売される。

どちらも選手のデータを実名でのせた公認ソフト。これまでプロレスゲームはいくつかあれど、実名選手をそのまま操れるゲームはなかっただけに、プロレスファンにとってはうれしい悲鳴、ってとこだね。

どちらのソフトも、選手の特徴をリアルに再現した数々の技をおりこんであり、発売が待たれるところだ。

冒頭で紹介したFMW、そして新日本、全日本。プロレス、もしくは格闘ゲームファンのキミ、さあどれから買おうか？

↓こちらは「全日本プロレス」。メサイアからの発売だけど、発売日、価格などは未定



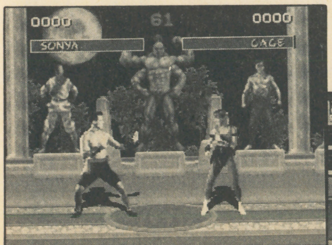
↑新日本プロレスの看板レスラー・長州力。もちろん必殺技はスコーピオン・デス・ロックだ。この「新日本プロレスリング～」はバリエから。発売は6月に予定されていて、他の2本よりも少し早そう。価格は9800円だよ

R6 ラウンド

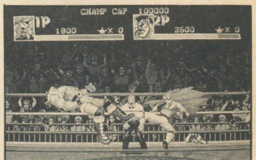
アーケード、NEO・GEO、スーパーNES

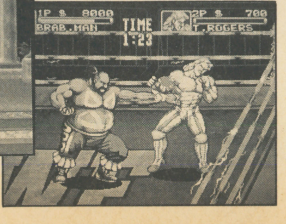
格闘ゲーム最新作情報！

まずはアメリカのCESショーで発表されていたアクレイムのSNES版『モータル・コンバット』。実写取り込みのキャラが動くという異色の格闘ゲーム。SFCでも発売されるかな？　お次ぎはSNK、NEO。GEOの『ファイヤー・スープレックス』。100メガシリーズの第3弾としてリリースされるこのゲームは、タッグマッチプレイが可能なプロレスゲーム。そして最後。カプコンのアーケードゲーム『マッスルボマー』。『ファイナル・ファイト』のハガーも登場するというこの作品は、コンシューマー移植が一番近い1本かな。



←CESで発表された。S-NES版『モータル・コンバット』



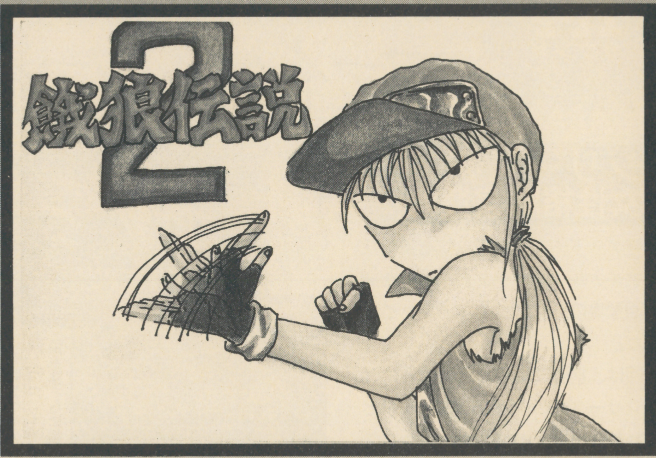


↑近々ゲーセンで対面できそう？カプコンのマッスル・ボマー
←登場するキャラクターは10人のファイヤー・スープレックス

©CAPCOM 1993　©㈱ジャイアントサービス　©NCS　©VARIE　©1993 SNK CORP.　©1992 Midway Manufacturing CO.

格闘ゲーム・ファンクラブ「格闘連合ダッシュ」お便りコーナー

今月も格闘連合ダッシュのお時間がやってまいりました。「ストⅡダッシュ・ターボ」が今ひとつ盛り上がりに欠けるせいか、最近は「餓狼伝説」の人気が急上昇。「餓狼２」のためにNEO GEOを購入してしまった人も多いと聞きます。「ワールドヒーローズⅡ」の発売も決まったというし、しばらくはNEO GEOの天下なのかな。



←大阪府・伊賀祈龍

期待のストⅡターボが発売されたけれど……

★ストⅡダッシュ・ターボをプレイしてみての第一印象は「なんだ、こりゃ」でした。なんかダッシュに較べて大味になったというか、大道芸大会のノリなのです。スピードだって、あんなに速くする必要があったのでしょうか。コンピュータ・キャラの強さも理不尽なものがあるし…。はっきりいってダッシュにハマりまくった私にも、ちょっとツライものがあります。カプコンさんには、原点に戻った作品を出してほしいと思います。

P.S. ダルシムのテレポは、はっきりいって格闘技じゃないぞ！

〔埼玉県・ニュートラル・ヒーロー〕

↑千葉県・千堂万里

★早速ストⅡダッシュ・ターボで遊びました！　感想は、やっぱり速いというところでしょう。いや、わたしには速すぎると感じられました。慣れてしまえば、という人もいるかもしれませんが、このスピードについていけるのは、一部のうまい人だけだと思います。これでは楽しく遊べません。スーパーファミコン版の登場によって、せっかくゲームセンターでストⅡを遊ぶ人が増えたというのに…。友だちの中には、ストⅡをやめてしまったり、他の格闘ゲームに移ってしまったりする人が多くなっています。悲しいです。

〔北海道・ストⅢで遊びたい〕

■何だか、ターボに関するお便りは、否定的なものばかりです。ぼくのまわりでも、ターボを引退して「餓狼２」をはじめる人が少なくありません。必殺技でバランスを取ろうとしたのが、そもそもの間違いだったのでしょう。何ともイビツなゲームになっているような気がします。これなら、ダッシュの方がよかったなあ。個人的には、あのスピードは、わりと心地よいのだけど、考えてみれば、それで大味になっている部分もあるし…。キャラ間のバランスが一番の問題だなあ。

女性キャラの色香に惑わされてはいけない

★「餓狼伝説２」のことで相談があります。それは、あの女性キャラ・不知火舞のお尻のことなのです。彼女のお尻がＴバックに見えてドキドキしてしまい、ゲームに身が入りません。そして、100円、200円…とお金を使ってしまいます。このままでは破産してしまいます。お願いです。どうすればいいのか、オレに伝授してください！

〔千葉県・栗マン〕

■煩悩の塊のようだな、キミってヤツは…。それに、伝授してくれと言われても、これだけでは、キミがどのキャラを使っているのかもわからないぞ。まあ、Ｔバックなんてのも、そのうち見飽きるでしょう。そのときが勝負なのだ(意味不明)。ほとんど、人生相談だなあ、これじゃ。

★どうして女性キャラは、みんな身軽で素早いのでしょう。たとえば「アマゾネス・マッチョアイアン」とかいう名前で「一発で地獄へゴー！」みたいな、体育会系のヤツがいてもいいと思いますが。

〔東京都・まじゃ〕

■女ザンギエフみたいなのじゃ、人気が出ないんだってば(笑)。でも、それなら栗マンのように色香に惑わされてしまう人も減るはず。「餓狼伝説３」で登場しないかな。

★スクリューパイルのやり方で強キックを押すと「キン肉ドライバー」ができるらしい(うそ)。

〔神奈川県・MASTER〕

■だから、ウソはつくなって。

★突然ですが、ＰＣエンジンで「ファイティング・ストリート」をやりました。波動拳とかがなかなか出せなくて、だから、たまに出たりすると、すごくうれしい！　昇龍拳なんて、ぜったいムリだーっ！　あと、意外だったのが、対戦がおもしろいことです。どちらが波動拳を多く出せたかが勝敗のカギを握っています。キャラが倒れたときの音も好き。プリッ。

〔福井県・じゃる〕

■いわゆる「ストⅠ」ってやつですね。なつかしいなあ。昔の格闘ゲームを再びプレイしてみると、じつは楽しかったりするかもしれません。

さて、特集モノにページを取られてしまったので、今月はこれでおしまい。やっぱり１ページは少なすぎますね。来月こそはカラーに復帰したいよ。

投稿、よろしくねっ！

↑千葉県・きんとうん

↑東京都・JILL

↑北海道・宇門ゆみ

鈴木みその
TVゲーム昔話
最終回

"嗚呼、感動の最終回"じゃなくてゴメンナサイ

いよいよ今回でおしまいです。今まで色々ウンコの話とか、ゲロの話とかタンの話やらチンポ汁の話やら、いろいろ…いやチンポ汁の話はしてなかったが、下品なコラムを書いてきました。

それも今回で終わり。

いやあ、「肛門屁の出口」とよく言うけど、本当に早かった気がするよ。

気がついたら結婚までしてるんだもんな。

いや、そうなのよ。結婚しちゃったのワシ。はいはい、あなたも言いたいことがあるでしょう。聞きたいことがあるでしょう。私も山ほどありますぜ。でも言わない。

やっぱしィプライベートはプライベートとして守った方がいいかしらね。というのが前回の反省を含めた結論なのよ。ただひとつだけ言っときたいが、天に誓って二股はかけてないんで、その点だけ。みんなの名誉のためにも、その点をお忘れなく。

では本題。

人間誰しも変テコな習性を持ってるもんです。一般的なものと、非常に個人的なものがあって、他人に聞いてみるまでわからない。

一般的な例で言うと、ちょっと熱めの風呂につかる時、最初はそろそろ足をつけて、両足を入れますわな。さあ体を風呂に入れよう、とググっとしずめた時、思わず「ゔ――」とうなり声をあげてしまう。少々おやじくさいけど、まあ一般的でしょう。

少し変わった所では、蚊にくわれた時、プクッとふくれた場所、あの痒ゆい部分ね、あそこをツメで押してダンダン畑みたいにする。湯タンポみたいに平行にみぞを入れた後、今度はタテ線をきざんでハンバーグのアミの後みたいにしませんか？ ほら、やるでしょ(笑)

こういう一般的なものは、「あるあるある～」と100人に聞きました、に来てる客のような反応を得られますが、個人的なものの場合、「そんなん、おまえだけだよ。変じゃん」と切り捨てられます。

すごいくさい屁が時々出ますね。あのタマゴがくさったような、目がシバシバするスゴイやつ。あれが出る時、肛門がジワっと熱くなりませんか？ ボクはこれを「熱い屁はくさいの法則」と昔から名づけてましたが、今ひとつ一般的じゃないの。

それが布団の中だったりすると、思わず布団をパタパタさせてにおいを嗅いで確認しちゃう。やるよね。え？ やらない？ あんた変だよそりゃ。

本屋さんへ行くと、なぜかウンコがしたくなる。

これも時々聞くけど、ボクは全然したくならない。こんな時、「なんだそれ、本屋でうんこ？ 変なの」と言ってしまいそうになるのをグッとこらえて「うん、そういう人もいるよね」と言うのが大人ってもんです。民主主義とは他人を排斥することではなくて、少数意見を大切にすることですから。

太陽を見るとクシャミが出る。

これ3割くらいの人が「あるある」言います。ボクはこれが昔から不思議で、「父ちゃん、なんでお日様見るとクシャミが出るのぉ」と聞いたもんですが、うちのおやじは情緒がわからない人なもんで、「そんなもん出ねえ」で終わっちゃったりしました。

実はコツがありまして、いつでも太陽を見ればクシャミが出るわけじゃないのね。コヨリ使ってんじゃないんだから。クシャミが引っこんだ時、あの鼻の奥がむずがゆくて、なんで引っこんじまったんだちくしょお、と思っているまさにその時、太陽をうす目で見るわけ。するとあら不思議。ひ……ひ……ひぐしゅっ！と、お出になられるんですね。おためしあれ。ただ、この技は少々危険なの。クシャミが出るまでの顔がアブナイ。ただでさえ森進一の物マネみたいな顔になっているのに、うつろな目で4～5秒空を見上げている所は、一瞬気がふれたかなと思われるほどなさけない顔になるそうです。知らない人の前ではやりたくないですね。

次は、かわいい動物をなでていると、かわいくてかわいくて、あー、くぬやろめっ！ と思わずグチャグチャにしたくなる、という衝動。ありませんか。

猫とかなでてる時、急にいじめたくなって、耳引っぱったり、顔をムギュとにぎったり、口の中に入れてかんでみたりしたくなりません？

うちの奥さんが、「そんなのないよ」と言ったんで、もしやボクん家だけが変なのでは!? と心配になって友だちに電話しまくってしまいました。

その結果、7割くらいの人が、多かれ少なかれ、その衝動を持っていることがわかって安心してしまいましたぜ。

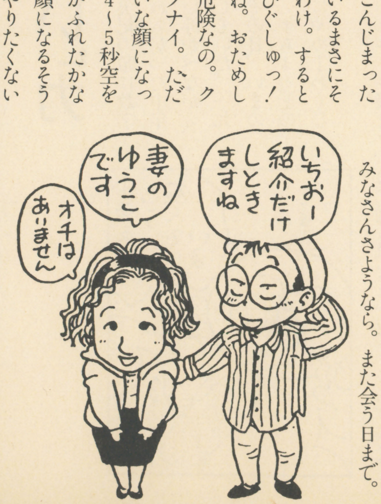
ただボクの場合、とめをなでてると、もうかわいくて、くぬやろー、でもグチャグチャすると死んじゃうからがまんしてるわけ。その葛藤で、いつも奥歯をかみしめてるから。やけにアゴがつかれちゃうの。

「うさぎをなでてると歯から血が出ませんか？」出ないよな普通は。

世界地図を見ると、インドに行きたくなる。

だからボクは旅行に行くのであります。

みなさんさようなら。また会う日まで。



1ページ化は本当だ! もう少し待っててね。「好きなゲーム音楽ベスト10」まだまだ募集中。「テクノの部屋」係まで。

ゲーム音楽概論 イシノ・アサノの「テクノの部屋」……………デモテイク③

とりあえず、お便り紹介だ

イシノ あれ?

アサノ どうしました。

イシノ 気のせいかな。なんか窮屈。

アサノ いつも通りのはずですよ。

イシノ **それがいかん!** 今号こそ、拡張が実現するんじゃなかったのか。

アサノ ……ねえ。

イシノ ……ねえって言われても。

アサノ と、いうわけで、読者のみなさんに見捨てられないための、お便りコーナー・デモテイクで~す。

イシノ とほほほ。

アサノ さて、いきなり「この曲を聞け」ですが、なぜか**『女神転生』シリーズの人気がダントツ**ですね。福岡県の、ペンネームMM−SHOR−くんは、「なんと言ってもハードロックが好きだから、特に戦闘シーンの音楽にシビレます」とのことです。ありがとう。全体に戦闘シーンの音楽が人気高いみたいですね。

イシノ ヘビメタ……。結構多いよね、ゲームミュージックに。実はシーケンサーの規則正しいリズムとヘビメタって相性いいんだよ。ミニストリーとかのコンセプトを先取りしていたのかも知れない(笑)。

アサノ はい、こちら、「ふだん聞いているのはシーナ&ロケッツにニューエストモデル、洋楽ではアラームにポーグス」という東京のNICOさんも、**「魔界のテーマ」を聞くため、用もないのにハチ公の周りをぐるぐる回ってはトリップしたそうです。**

イシノ 偉大なり、メガテン。ひねくれポップ系が好きな人でもね……。む? この文字はキューティー系! オシャレそうなコだなあ。ペンネームはいきなりコアだし(笑)。あ? ウチのバンド聞いてみたいって。ありがとう。下の欄を見てね。

アサノ ちなみにウチのユニット名は**ゼネスト**。それはさておき、『ダークロード』に一票来てますよ。愛知県の門田かずよさん、ありがとう。

イシノ あ、オレ聞いたことない。

アサノ 実はあれも、曲はハードロック系なんですけどね。「……ある話の音楽が特にYMOみたいだと姉が言ってました」だそうです。

イシノ むう。興味深い。感受性の鋭く、自由な精神を持ったお姉さんですね。曲だけじゃ、ヘビメタとテクノとを分けられないってことかな?

アサノ そうですとも。もっとも、こういう意見も来てますが。岐阜県のKY2くん。「テクノとは、コンピュータが奏でる音、と定義できると思います。なのでやはりゲーム音楽もテクノではないでしょうか」。うーん、ぼくらが言ったのはそういうことじゃないんだけど……。

イシノ でもまあ、原点だよね。現状に見合ってはいないけど、そういう表現も可能だとは思う。

アサノ 私は立場を異にしますが。さて、最後に、宮城県のあっしくん、さまざまな提案ありがとう。ジャパン、ロキシー、イーノ……若いのにヨーロッパオシャレ系がお好きなようで、なかなかコアです。

イシノ 中にマガジンが紛れ込んでいるところが非凡だ。

アサノ 紹介できなかったみんなも、ほんとにどうもありがとう。

イシノ もし次号も拡張を果たせなかった場合、続きをやろう。

アサノ え!?……とほほほほ。

イシノ……バンド名は**Not For Sale**。神楽坂あたりでたまにやってます。アサノ……超兄貴ライブが4月下旬ホントにやることが確定。すごいことになりそう。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第83回●「時をかける少女」by長谷川並一(ホラーコラムニスト)

「使えない」力

一九九五六二二……美紀の頭に数字が浮かんだ。先ほどすれちがった中年の男。その男の顔を思い浮かべながら、彼女はずっと念を凝らしていた。一九九五年六月二十二日。その日、いまの中年男性は死ぬ。あと二年ちょっとの命かー、奥さんや子供にゃめーわくな話だよねー。

「たいっ!」コンビニのビニール袋をさげた主婦が、美紀をにらみつけるようにして前を横切った。念を凝らすのに気をとられるあまり、うっかり主婦の足を踏んでしまったのだ。「ふん」美紀は鼻を鳴らしてそっぽを向いた。しょーがないじゃない。あたしはふつーのひとじゃないんだから。だって、あたしには、人がいつ死ぬのかわかっちゃうんだから。

誰でもいい。相手の顔を見て、自分の額の中心あたりに神経を集中させる。すると、自然にひとつづきの数字が浮かんでくるのだ。なぜそれが西暦なのかはわからない。しかし頭に浮かんだ年月日に、かならず相手は死んでいる。となりの家の女子大生も、クラスの学級委員も、口うるさい祖父も皆そうだった。自分の能力に気がついてからというもの、美紀は何度も何度も試してきた。

卓也だって、そう。念のためやってみたんだけど、二〇〇六年の二月に死んじゃうんだよね。やばいよねー。たった二十九歳じゃない。ボーイフレンドとしちゃよい線いってるけど、そんなのと結婚でもしたらチョー悲劇。だから、もうすぐ別れるつもり。八十とか九十とかだらだら生きてられるのも困るけど、まあ定年直後、六十くらいでポックリいってくれたらラッキーよね。働く気なんかないし、死んだ亭主の退職金でのんびり暮らしたいもん。

「十六のくせに、なにババくさいこと考えてるんだろ」美紀は信号待ちの交差点に立った。でも不思議よねー、自分の死ぬときだけはどーしてもわかんないんだもの。鏡のなかの顔を見つめても、だめ。写真もだめ。鏡は左右が逆だし、写真はどっか歪んでるし、やっぱそーゆーことかなあ。ナマの顔じゃないと、やっぱだめみたい。

信号が青になったので、美紀は足を踏みだした。うちの父親は、来年死んじゃってバンザイ。でも、母親は八十二まで。もっとヤバイのは、あのババアよねー。いちおー祖母ってやつだけど、これが九十三まで死なないんだ。父親死んだあと、誰がめんどう見るっての。まあ、弟に押しつけりゃいーか。長男だし、あいつ七十一まで生きるから。あたしは、この能力利用してテレビ出て金稼いでいい男見つける。早死にするやつにしよう。わかってたけど愛してたから。なんて言うと、きっと同情されたりして。で、もっと人気あがったりするのよねー。

横断歩道のなかほどで、美紀は笑みをこぼした。そのとき、居眠り運転をしていた大型トレーラーの前輪が彼女の体を巻きこんだ。即死だった。

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「冥府にありて裁くもの」篇

by健部伸明

はたして彼らは、天から堕とされたのか それともみずから進んで舞い降りたのか

前回は、智恵の神の話だった。智恵の神とは、本来人間であったものが《何らかの手段によって》智恵を獲得し、その智恵をほかの人間たちに授けたという、伝説上の存在である。

ではサタンをはじめとするそうした神神《自身》は、どのようにしてその智恵を手に入れたのだろうか？

ここで、今までに何度も登場願った北欧の主神オーディンに、再度想いを馳せてみよう。彼は、どうやって智恵を得たのか？　答えは『盗んだ』のである。

《詩芸の蜂蜜酒》や《呪歌》は巨人から、シャーマニズムは女神フレイヤから、そしてルーン文字は《死者の国》から。

冥府こそが、究極的な『智恵の王国』であった。生き物はすべて、死ねば冥土におもむく。誰かが秘伝を明かさずに死んでいくと、日本では『墓場までワザを持っていった』と称する。したがって当然のことながら、《死者の国》には秘伝やら何やらさまざまな智恵が蓄積することになる。そこには、この世が始まって以来の知識のすべてが、あるのだ。

魔術においては、智恵こそが、宝である。冥府に住むということは、文字通り″宝″の所有者になるということを意味する。というわけでサタンをはじめとする悪魔や魔物たちが、なぜ地獄にいるのか、おわかりになっただろう。

インドで最初に死の国に赴いた人物は、どうやらヤーマらしい。仏教では閻魔大王のことである。彼は世界で最初の死者であるがゆえに、冥土の王となり、後から来るすべての死者を裁く特権を得た。サタンの名の意味が″試すもの″であることを考えると、閻魔とサタンは文字通り同じ役回りであるといえる。

ギリシア／ローマ神話ではハデス／プルートが、冥府の王だ。彼らはやはり、無限の宝の持ち主であった。冥主たる彼の名前は、後に冥土そのものを示す言葉となった。これと同じ現象が、ゲルマン神話でも起こっている。地獄を表すヘルは、本来は北欧神話に登場する″冥府の女王″の名であった。

サタンにしろハデスにしろヘルにしろ、よく知られている伝承では他の神々から追放されて、しかたなく冥府へ行ったことになっている。しかし、そのありあまる特権のことを考えると、みずから望んで行ったとしても、おかしくはない。

さてオーディンに関する神話でもっとも有名なのは、《智恵の泉》に関する逸話だろう。彼はその泉の水を飲むために、番人であるミーミルにみずからの片目をえぐって、さしださねばならなかった。

この《智恵の泉》こそ″冥土に蓄積した智恵″を具象化したものだと思われる。《智恵の泉》は、この世（あるいは地球）を象徴する世界樹イッグドラシルの、根元にある。この世で起きたすべてのことは、この泉に流れこんでくるのだ。そしてまたイッグドラシルは、《智恵の泉》の水を吸って《智恵の実》を実らせる。アダムとイヴがかじった、あの実である。

したがって《智恵の泉》を有する冥府は、過去のすべての出来ごとの集積所であると同時に、これから発生する未来の出来ごとの温床なのだ。

だから洋の東西を問わず、魔術には常に″死″の匂いがつきまとう。

わたしの田舎は青森なのだが、かの有名なイタコは死者の霊を呼んで（これを″口寄せ″という）、生者と会話させることができるという。

日本の西部には、犬神代、いや管狐いいがいた。伝承によれば、犬神とは術師みずから殺した犬の怨霊で、他者を呪い殺すのに使われる。

中国の陰陽道では、毒虫をとも喰いさせて最後に生き残ったものに術をかける『蠱毒／こどく』の法が知られている。

南米は太陽の国アステカでは、人の心臓を切り取り、神に捧げる慣習があった。

西洋には、死体を媒介として霊を招き寄せる『Necromancer／ネクロマンサー』という種類の魔術師がいる。

ショッキングな事実をひとつ。現代のアメリカでは、″ほんとう″に黒魔術が実践されている。未成年者の誘拐が多いお国がら（そのほとんどは離婚した配偶者による″親権″争い）だが、うち数パーセントは″黒魔術″の儀式に使われているのだ。あまり信じたくないことだが、向こうの新聞やドキュメントをご覧になれば、一目瞭然である。

ごく一部の宗教団体は″黒魔術結社″であり、そこの信者は″いけにえ″を捧げて闇の力を得ようとする。もっとも優秀な″いけにえ″は、信者間でできた子供だという。くわばらくわばら。

イラスト／田中 光

こんなところから、西洋キリスト教社会では、魔術は邪悪なものだという印象が生まれたのだろう。

しかし、ものごとはすべて方法である。術を使うのに、無理して死を媒介とすることはない。実際現代においては、他者の死を媒介とする術は″黒魔術″とされ、理性ある人たちの間では禁忌となっている（あたりまえ）。実際、もっとクリーンな方法があるのだから。

『ヘルメス文書』に代表される魔術伝承では、智恵は《泉》ではなく、《文書》の形で記録されていることになっている。これを《アカーシャの記録》と呼ぶ。

アカーシャは仏教の概念における「空／くう」であり、現代物理学でいうところの「時空」というような意味である。すなわち、この宇宙のすべての時間、すべての空間で起きた出来ごとが記録されている、ライブラリーのことだ。

魔術師や占い師は、みずからの魂をこの世からあの世に飛ばして《アカーシャの記録》にアクセスし、予言をしたり過去の真実を知ったりするというのである。

わたし？　わたしは１ＪＪのタロットでアクセスしている。ではまた次号で！

DIAL FUN CLUB

0990-318-496

利用方法

0990-318-496をダイヤル → アナウンスと発信音の後に[0]をダイヤル

- ダイヤル回線 → もう1度[0]をダイヤル 説明を聞いてね → ボックスナンバーをダイヤル（[#]はいりません）
- プッシュ回線 → ボックスナンバーと[#]をプッシュ → 伝言を聞く➡[7][#] 伝言を残す➡[3][#]（伝言時間45秒）

この番組は、アニメ・ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね！ただし肖像権・著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このダイヤルQ²サービスはご利用になれない地域がありますので御了承下さい。（発信地／東京都目黒区）

コンピューター・ゲーム

001 ＃ ショート伝言板
002 ＃ ロング伝言板（伝言時間5分）
003 ＃ 売りたし！
004 ＃ 買いたし！
005 ＃ ボクのイチオシゲーム
006 ＃ わたしの愛するゲームキャラクター
007 ＃ お助けマンを頼む
008 ＃ 秘ギ、裏業を紹介するぜぃ
100 ＃ 開局リクエスト、待ち合わせBOX
101 ＃〜199 ＃ フリーBOX

999 ＃ 総合番組案内 ／ 900 ＃ 新規開局速報

3□□□＃DIALカルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に3をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ！
全問正解者には、3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言にもどるには0＃をダイヤルしてね。

アニメ

011 ＃ ショート伝言板
012 ＃ ロング伝言板（伝言時間5分）
013 ＃ 売りたし！
014 ＃ 買いたし！
015 ＃ イチバンおもしろい番組はナニ?
016 ＃ お気に入りキャラクター紹介
017 ＃ ものまねグランプリ！
018 ＃ アニメのど自慢（伝言時間3分）
200 ＃ 開局リクエスト、待ち合わせBOX
201 ＃〜299 ＃ フリーBOX

ア行（番組ガイド041＃）

501 ＃R-TIPE
502 ＃アクスレイ
301 ＃アドバンスド大戦略
504 ＃アメリカ横断ウルトラクイズ
506 ＃イース（I〜IV）
509 ＃ウィザードリィ（I〜V）
346 ＃エキゾースト・ヒート F-1ドライバーへの道
347 ＃F-1 GRAND PRIX PART II
348 ＃エルファリア
517 ＃F−ZERO
304 ＃オウガバトル
521 ＃弟切草

カ行（番組ガイド042＃）

305 ＃カエルの為に鐘は鳴る
349 ＃餓狼伝説
525 ＃機甲警察メタルジャック
526 ＃キャプテン翼（I〜III）
306 ＃ぎゅわんぶらあ自己中心派
529 ＃銀河英雄伝説
309 ＃グラディウス（I・II）
310 ＃コカコーラ スズエ エイトアワーズ

サ行（番組ガイド043＃）

616 ＃三国志（I〜III）
312 ＃時空の覇者Sa・Ga
539 ＃史上最強のクイズ王決定戦
542 ＃初代 熱血硬派くにおくん
350 ＃GB原人
540 ＃シムシティ
313 ＃シルヴァ・サーガ
541 ＃シャイニング・フォース
314 ＃ジョジョの奇妙な冒険
545 ＃新世紀GPXサイバーフォーミュラ
316 ＃スカイミッション
317 ＃スーパーガチャポンワールドSDガンダムX
318 ＃スーパーファイヤープロレスリング
547 ＃スーパーマリオ(ランド、ワールド、Dr)
319 ＃スーパーマリオカート
546 ＃スーパーファミスタ★
320 ＃スーパーフォーメーションサッカー
321 ＃スーパー麻雀大会
322 ＃スーパーワールドスタジアム'92 激闘版
323 ＃スタジアムクロス
352 ＃スターフォックス
353 ＃スーパーブラックバス
549 ＃ストリートファイター（I.II）★
324 ＃SNATCHER
555 ＃ゼルダの伝説
344 ＃ソニックブラストマン
325 ＃ソニック・ザ・ヘッジホック（1,2）

タ行（番組ガイド044＃）

326 ＃大戦略エキスパート
315 ＃CBキャラウォーズ
327 ＃ダービースタリオン全国版
328 ＃提督の決断
329 ＃デジタルデビル物語 女神転生II
569 ＃テトリス
570 ＃天外魔境
573 ＃ドラゴンクエスト（I〜V）★
331 ＃ドラゴンナイト（I.II）
574 ＃ドラゴンボールZ（I〜III）

ナ行（番組ガイド045＃）

583 ＃信長の野望

ハ行（番組ガイド046＃）

588 ＃パチ夫くん
351 ＃白熱プロ野球ガンバリーグ'93
354 ＃バトルサッカー フィールドの覇者
355 ＃バレーボールTWIN
356 ＃ヒューマンン・グランプリ
333 ＃ファイナルファンタジー（I〜V）★
597 ＃ファイナルファイト
598 ＃ファイヤーエムブレム
334 ＃ファイヤープロレスリング3
600 ＃ファミスタ
336 ＃富士山バスター
345 ＃ブレスオブファイヤー
357 ＃ファンタシースター
358 ＃ペアナックルII
337 ＃ベストプレープロ野球スペシャル
359 ＃ボンバーマン
338 ＃半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ

マ行（番組ガイド047＃）

339 ＃マリオペイント
607 ＃MOTHER
606 ＃魔詞魔詞
360 ＃ミッキーのマジカルアドベンチャー
610 ＃女神転生（真）
614 ＃モンスターメーカー

ヤ行（番組ガイド048＃）

617 ＃ヨッシーのたまご
361 ＃ヨッシーのクッキー

ラ行（番組ガイド049＃）

622 ＃らんま1/2
340 ＃ランドストーカー〜皇帝の財宝〜
341 ＃龍虎の拳
342 ＃レナス 古代機械の記憶
625 ＃LUNAR-THE SILVER STAR
628 ＃ロックマン
630 ＃ロマンシング サ・ガ

ワ行（番組ガイド050＃）

343 ＃ワイアラエの奇蹟
362 ＃ワギャンランド

ア行（番組ガイド031＃）

631 ＃アーシアン
632 ＃アイドル天使ようこそようこ
634 ＃赤毛のアン
635 ＃あしたへフリーキック
642 ＃アルスラーン戦記
653 ＃海の闇、月の影
645 ＃うしおととら
650 ＃宇宙戦艦ヤマト
651 ＃宇宙の騎士テッカマン・ブレード
654 ＃うる星やつら
655 ＃エースをねらえ
656 ＃NG騎士ラムネ&40★
659 ＃おーい竜馬

カ行（番組ガイド032＃）

665 ＃風の谷のナウシカ
666 ＃機甲警察メタルジャック
668 ＃機動警察パトレイバー
669 ＃機動戦士ガンダム
670 ＃キャッ党忍伝てやんでぇ
671 ＃キャプテン翼
672 ＃キャンディキャンディ
673 ＃キューティーハニー
674 ＃究極超人あーる
679 ＃銀河英雄伝説
682 ＃きんぎょ注意報！
683 ＃キン肉マン
685 ＃KO世紀ビースト三獣士
687 ＃クレヨンしんちゃん
689 ＃源氏
690 ＃げんじ通信あげだま
692 ＃元気爆発ガンバルガー★

サ行（番組ガイド033＃）

693 ＃サイレントメビウス
694 ＃サザエさん
695 ＃3×3EYES
696 ＃三国志
697 ＃シティーハンター
699 ＃少年アシベ
700 ＃新世紀GPXサイバーフォーミュラ
712 ＃スーパービックリマン★
701 ＃絶対無敵ライジンオー★
702 ＃聖闘士星矢
716 ＃聖伝リグ・ヴェーダ

タ行（番組ガイド034＃）

705 ＃ダーティーペア
708 ＃太陽の勇者ファイバード
801 ＃チキチキマシン猛レース
713 ＃ちびまるこちゃん
714 ＃超時空要塞マクロス
802 ＃超人ロック
717 ＃超電磁マシーンボルテスV
719 ＃鉄人28号 FX
720 ＃デビルマン
721 ＃天空戦記シュラト
722 ＃天空の城ラピュタ
724 ＃伝説の勇者ダ・ガーン★
725 ＃ときめきトゥナイト
730 ＃ドラエもん
731 ＃ドラゴンクエスト
732 ＃ドラゴンクエスト -ダイの冒険-
733 ＃ドラゴンボールZ★
734 ＃トラップ一家物語

ナ行（番組ガイド035＃）

736 ＃21エモン

ハ行（番組ガイド036＃）

738 ＃ハイスクール奇面組
742 ＃花の魔法使いマリーベル
739 ＃ハイスクールミステリー学園七不思議
750 ＃ピグマリオ
749 ＃美少女戦士セーラームーン★
751 ＃電影少女
756 ＃ファイブスター物語
758 ＃ふしぎの海のナディア
759 ＃ブッシュベイビー
794 ＃RPG伝説ヘポイ
763 ＃炎の闘球児ドッジ弾平

マ行（番組ガイド037＃）

762 ＃ママは小学四年生
764 ＃まじかるタルるートくん
765 ＃魔女の宅急便
766 ＃魔神英雄伝ワタル★
767 ＃マジンガーZ
768 ＃魔道王グランゾート
769 ＃丸出だめ夫
770 ＃魔法のエンジェルスイートミント
771 ＃魔法の天使クリーミーマミ
772 ＃魔法のプリンセスミンキーモモ★
773 ＃魔法の妖精ペルシャ
777 ＃未来少年コナン
782 ＃めぞん一刻

ヤ行（番組ガイド038＃）

785 ＃YAWARA！
789 ＃鎧伝サムライトルーパー

ラ行（番組ガイド039＃）

790 ＃らんま1/2★
791 ＃ルパンIII世
793 ＃ロードス島戦記
797 ＃ロビンフッドの大冒険

ワ行（番組ガイド040＃）

798 ＃わたしとわたし
800 ＃笑ゥせえるすまん

★プライベート伝言倶楽部★

0990-308-272

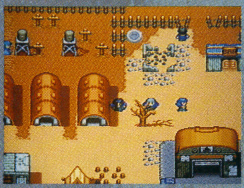
この番組は、君だけのパスワードボックスをもってメッセージのやりとりをする、新しい感覚の伝言版だ！君のメッセージは、君が伝言を残した相手にしか聞くことができないから秘密は絶対守られるってわけ。さあ、新しい出会いが君を待っているぞ！

- [2]ボーイパーク：男の子から女の子へのメッセージが聞けるよ。
- [3]ガールパーク：女の子から男の子へのメッセージが聞けるよ。
- [4]ホビーパーク：コンピュータ・ゲーム・アニメ等に関するメッセージが聞けるよ。
- [*]フェイドインボタン：[1]〜[3]のメッセージ再生中に[*]を押すと、その場で相手にメッセージを送ることができます。
- [6]ボーイパーク録音：男の子から女の子へのメッセージが録音できます。
- [7]ガールパーク録音：女の子から男の子へのメッセージが録音できます。
- [8]ホビーパーク録音：好きなゲームやアニメの仲間を探したり、売りたし買いたし、同人紙の情報交換まで、使い方は自由。
- [9]プライベートボックス：プライベートボックスの登録、メッセージの再生・録音ができます。プライベートボックスは君専用の個人のBOXです。

この番組は6秒10円の情報料＋通話料がかかります。電話のかけすぎにはくれぐれも注意しましょう。なお未成年の方は親の承諾を得てかけて下さい。

E-NET
東京都渋谷区道玄坂1-15-3
プリメーラ道玄坂521
☎ 03-5458-9441

まもなく発売!HIPPON SUPER!が贈る攻略最新刊!



スーパーファミコン版

メタルマックス2 サバイバル・マニュアル

3月20日発売予定
ゲームフリーク・編
定価800円

この春、要注目のメカニックRPGのすべてが分かる徹底解説本! ゲームの世界をさらに広げる面白コラムも満載!! 完全データとマップの資料はお買得!

スーパーファミコン版

パワーモンガーのすべて

3月20日発売予定
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

イマジニアがおくるニュータイプSLGの傑作をここまでやるかと徹底解析! マップ・パターンのすべてを紹介! これさえ読めばすべての悩みもいっぱつで解消!

スーパーファミコン版

スーパーファミスタ2のすべて

3月25日発売予定
HIPPON SUPER!編集部・著
定価780円

新モードも加わりさらにパワーアップした野球ゲームの決定版をよりマニアックに徹底解析! パーフェクト・データとテクニック・ガイドが凄いこだわりの一冊!

スーパーファミコン版

スターフォックスのすべて

4月上旬発売予定
HIPPON SUPER!編集部・著
定価800円

新世代シューティング・ゲームの傑作をあらゆる角度から徹底的に検証したマニア必携の豪華解説本! 超立体サイド・ビュー・マップは必見の価値あり!!

好評発売中!HIPPON SUPER!の攻略本

スーパーファミコン版

重装機兵ヴァルケンのすべて

冒険企画局・編
定価1000円

ハード・ロボット・メカ・アクション・ゲームの傑作「重装機兵ヴァルケン」をあらゆる角度から深く分析! 小説あり、イラスト・ノベルありの究極のファン・ブックの登場!

スーパーファミコン版

ポピュラス2のすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

キミも神さまになれる! 海外のニューウェーブ・箱庭シミュレーションがはるかにパワーアップして帰ってきた。全48ステージ、超難度SLGを完全制覇のためのハンドブック。

スーパーファミコン版

ウィザードリィVのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

RPGの定番「ウィザードリィ」。そのスーパーファミコン版最新作のすべてをここに!これ以上ない詳しさで解説された、より深く遊びたい人のための強力攻略本!

スーパーファミコン版

ウィザードリィ外伝IIのすべて

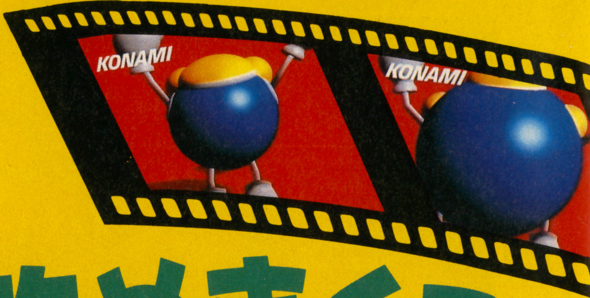
HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円

ゲームボーイ版「ウィザードリィ・外伝」の第2弾がついに登場! 小説ウィザードリィでおなじみのベニー松山の手によるシナリオを徹底解析。すべての謎解きはこれでOK!

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

KONAMI

エブリバディ！気分しだいで攻めまくるヒップホップ



日本全国おまたせしました。
陽気でゴキゲンなのりのりシューティング
の登場だ。さて、「POP'n ツインビー」
をより楽しくプレイするための
三者択一問題を出題しよう。

問題

「POP'n ツインビー」で敵キャラが出現したとき、あなたはどうするか？適切な攻撃方法を下の3つの中から選べ。

①通常ショットでやっつける
②ため撃ち"パンチ"でやっつける
③にぎやかボム"ちび分身"でやっつける

（出題 コナミ）

正解

プレイヤーの気分とノリで、敵キャラをやっつけるのが「POP'nツインビー」の正しい遊び方。したがって、①～③すべて正解。ボスキャラとの対決を除けば、
④逃げまくってやりすごす
なんて手もある。

- にぎやかしくはじけて敵を一掃。気持ちよすぎる"ちび分身"。
- 「の一まる」「ぐるぐる」「のびのび」から分身パターンをセレクト。
- 2P協力プレイでは相棒を弾丸にして飛ばすアブナイ攻撃もある。

悪の科学者Dr.マードック
との対決迫る!!

Pop'n ポップン ツインビー®

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

3月26日発売 定価8,900円(税別)

コナミ株式会社
〈東京本社〉〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
〈大阪支店〉〒530 大阪市北区梅田1-11-4
〈札幌営業所〉〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
〈福岡営業所〉〒810 福岡市中央区天神2-8-30

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

▲これが、ポップンダンスだ。

シューティングだビ〜!!

ついに全貌が明かされたツインビープロジェクト

〈ご購入キャンペーン実施〉

「POP'nツインビー」オリジナルアレンジバージョン12cmミュージックCDを抽選で1000名様にプレゼント致します。

〈ご応募の方法〉
取扱説明書についているクーポンを切り取って官製ハガキに貼り、住所・氏名(フリガナ)・年齢・電話番号をご記入のうえ、ご応募ください。
(くわしくは、商品に入っている取扱説明書をご覧ください)

〈しめきり〉 平成5年5月15日(土)当日消印有効

〈ウィンビー国民的アイドル化計画〉
ウィンビーアイドル化計画実行委員大募集

みんなのチカラを結集させて、ぼくらのウィンビーを国民的な"バーチャル・アイドル"にしてみませんか。この計画に参加希望の方には、実行委員会参加マニュアルをお送りします。

〈実行委員会参加の方法〉
住所・氏名(フリガナ)・年齢・性別・職業または学校名・電話番号を明記し、62円切手同封のうえ、下記までお送りください。

〈あて先〉 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ㈱ ウィンビー アイドル化計画実行委員会

『ツインビー』関連ミュージックCD、続々発売！

『ウィンビーのネオシネマ倶楽部 〜エバーグリーン編〜』
(レコード番号KICA7612)好評発売中 定価3,000円(税込)
ウィンビー国民的アイドル化計画第一弾！コナミ・ゲームミュージックの歴史を彩る珠玉の名作集をシネマチックにアレンジ(全10曲)。ファン待望のエバーグリーン集、ついに登場。

『POP'nツインビー』
(レコード番号KICA7613)4月21日発売予定 定価1,800円(税込)
アイドル化計画第二弾!! 新登場キャラクター、マドカがいきなり歌っちゃいました。SFC版からのスーパーアレンジ＋ボーカル＋αの超お買得ミニアルバム。ツインビーファン必聴の1枚です。

コナミ週刊テレホン	〈関東〉東京03(3436)2277	〈北海道〉札幌011(241)4900	〈北陸〉新潟025(229)1141	〈九州〉福岡092(715)8200	大牟田0944(55)4444
サービス実施都市	〈関西〉大阪06(456)4578	〈東　北〉秋田0188(24)7000	〈四国〉松山0899(33)3399	志布志0994(72)0606	鹿児島0994(44)3977

(以上、全10局開設しております。)

SUPER BOMBERMAN

2人以上で遊ぶための対戦プレイ講座

■SFC■ハドソン■4月28日発売■¥7800

世の中には2種類の人間しかいない。「ボンバーマンの対戦プレイ」の楽しさを知っている人と、そうでない人だ。前者をしあわせな人、後者を不幸な人、と言い換えてもいい。しあわせになりたいなら、対戦プレイに燃えろ！

THE MAN WITH THE BOMB

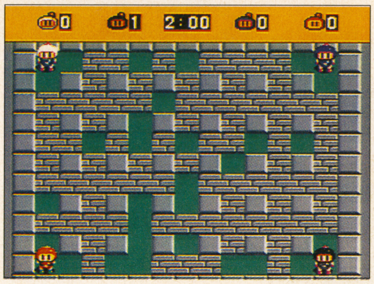
ボンバーマンの対戦プレイはいかに面白いか？

テトリスのシンプルさとストⅡの対戦の妙味が同居している、と言ったら言い過ぎだろうか？

なにしろ熱い。熱いのだ。

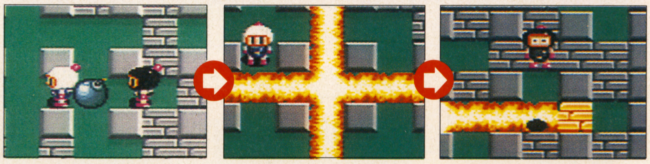
プレイヤーが基本的にできるのは移動すること、パワーアップアイテムを取ること、爆弾を置くことの3つだけ。そしてその爆風で、敵（対戦相手）を倒していくだけのゲームである。画面写真で内容をびっしり説明しようと思っても、下の3枚でこと足りてしまうほどなのだ。にもかかわらず、複数人数で対戦すると、なぜこんなに熱いのか？

理由はいろいろと考えられる。豪快な爆風で相手を蹴散らしていくのは壮快だし、せまい画面で4人が動きまわる際の混乱ぶりも楽しいし、なにより2頭身のボンバーマンはとってもキュートだ。……しかし、それらの言葉にどれほどの意味があろう。「初心者がすぐに気持ちよくなるゲームだから」の表現だけですべてが言い尽くされている気がしてならない。



←最大4人のバトルロイヤル。スタート時は隅から。熱い戦いの予感。わくわく

ボンバーマンのプレイ方法とは？



爆弾を置く　爆発する　相手を倒す

編集部というところは、編集者が黙々と机に向かう場所ではない。仕事と称してゲームに熱中する編集者を筆頭に、意味もなく出没するライター、自社製品の紹介そっちのけで遊んでいるメーカー広報、名前も知らない他部所の人たちなど、夕方ともなれば、大人数がたむろする対戦ゲームセンター（もどき）と化す。そんな年齢も、性別も、ゲームの腕も違う人たちが、「どっかーん、どっかーん」の爆音とともに、一瞬のうちにゲームに熱中する。その姿が、すべてを物語っている。

↑中盤。各種アイテムでパワーアップした4人(コンピュータ含む)の過激バトル。熱いぜ

いっしょにゲームする友達なんかひとりもいないよ、と嘆く孤独な少年（少女も）はいざ知らず、友人、恋人、家族など、対戦プレイする相手がいるならば、ボンバーマンの対戦プレイを知らないのは、きっと不幸なことである。

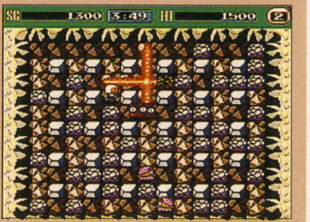
ボンバーマンの歴史～その進化と発展の軌跡～

ハドソン黎明期を飾った人気ゲーム「ボンバーマン」。爆弾を置いて爆発させて敵を倒していく基本システムは1作目で確立。当初は純粋な面クリタイプのアクションゲームだった。

ここに対戦という要素を加わったのは、PCエンジン版「ボンバーマン」やファミコン版「ボンバーマン2」から。前者は最大5人、後者は3人によるバトルロイヤルが可能。パワーアップアイテムのなかに、取るまで何が起きるかわからない「ドクロ」を配置して混乱しまくりの対戦プレイを演出。ファンの熱い喝采を浴びた。

去年発売のPC版「ボンバーマン'93」では、ベルトコンベアや復活するブロック、回転ドアなどの新フィーチャーが登場。さらに爆弾を「蹴る」などの要素を加え、やや高度なテクニックを必要とするゲームとして登場。賛否両論を呼んだのは記憶に新しい。

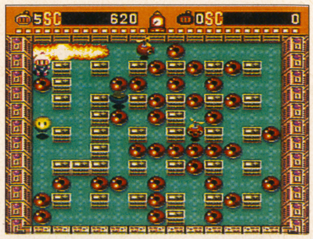
そして今回のSFC版。対戦ステージに難易度差があるのが最大の特徴。プレイヤーの技術に合わせて、対戦するフィールドを選択できるのが楽しい。



↑PCエンジン版あたりから、対戦プレイに重きが置かれるようになってきたようだ

番外　ひとりプレイについて

対戦プレイ以外にも、いわゆる面クリタイプのモードもある。画面上にいる敵キャラをすべて倒し、どこかのブロックのなかに隠されたドアを抜ければステージクリアとなる、初代ボンバーマンと同じゲームシステムである（パワーアップアイテムは進化している）。なお、コンティニューはパスワード制だ。



↑画面上の敵を全滅させて、扉に飛び込めばステージクリア。初期のボンバーマンとおんなじ

上手な爆破工作のノウハウ・白帯編

「初心者でも気持ちよくなれる」のだから、上達すればよりいっそうの「気持ちよさ」が味わえるようになる。
対戦プレイの基本中の基本テクニックをマスターし、一刻もはやく対戦ボンバーマンの黒帯を目指せ！

❶相手の欲を利用すべし

対戦プレイのスタート直後。プレイヤーは爆弾を１個しか置けないし、爆風もまだ弱いままだ。だから誰もが爆弾でブロックを壊し、パワーアップアイテムの発掘に血まなこになる。これはそんな心理を突いた、対初心者用の対戦テクニックである。

袋小路の先のアイテム。相手がこれを取りに行ったら、すばやく道を爆弾で封鎖するのである。あたりまえすぎるテクニックだが、相手が対戦プレイに慣れていないうちは十分、通用するはずだ。

↑アイテムがある。でもこれを取るのは危険すぎるのだ

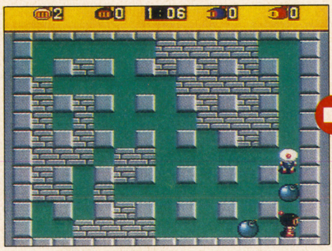
↑なぜなら、退路を断たれると絶体絶命だから。わかる？

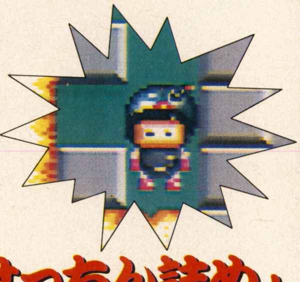
必殺技「後追い閉じ込め戦法」

❷１対１ならコーナーに詰めろ

４人で始まった対戦プレイもひとり死に、ふたり死に、いずれは１対１の戦いになる。そんなとき、相手を確実に仕留めるための戦法だ。

まず、角へ角へと追い込んでいくのが基本。そうして逃げ場をせばめておいて、下図のように、角にフタをするのである。相手があせって無意味に爆弾を置いたり、移動速度に差がないと決まりにくいのが難点か。

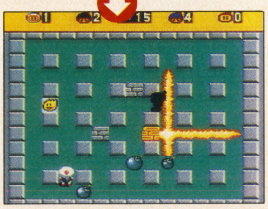




必殺技「角でのせっちん詰め」

❸爆風を利用すべし

↑相手が爆弾を置きまくっている。これに自分のを混ぜる



↑どれがどのタイミングで爆発するか、判断しにくくなる

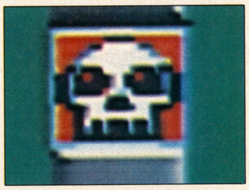
自分の爆弾が、置いてからどのくらいのタイミングで爆発するかは、誰もが感覚として把握している。が、他人の置いた爆弾は、よほど注意していても、いつ爆発するか把握できないものである。

そこで、誰かが爆弾を置いたら、その近くに自分の爆弾をいくつか混ぜてしまうのだ。置かれた爆弾は、自分の物か他人の物か、見た目では判別できない。どのタイミングで爆発するか、相手はパニックに陥ることになる。こうして自滅を待つのだ。

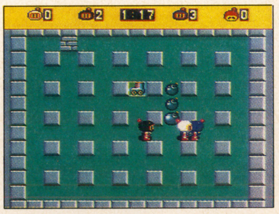
必殺技「他人のフンドシ殺法」

❹自分のペースに引き込むべし

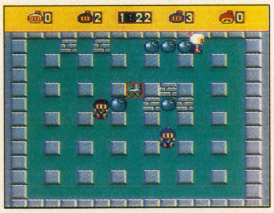
場をかき混ぜてしまうのもひとつの手。ドクロが出たら迷わず取るのは効果的だ。ドクロの症状は、相手に接触すると伝染する。これで相手はパニックに陥るのである。中級レベルのプレイヤーによく利くぞ。



ドクロ!!



↑ドクロの症状は多種多様。しかもさわると感染する！



↑「爆弾をタレ流し病」を相手に感染させた。へらへら

必殺技「ドクロでGO！」

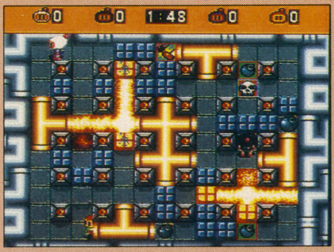
黒帯のキミは新しいステージへ

いままで説明してきたシンプルなステージがすべてではない。対戦プレイのフィールドは全部で12種類。その個性的な戦場のいくつかを紹介する。

ベルトコンベアー

↑ベルトコンベアが爆弾を移動させてしまうステージ。爆弾を蹴ったり投げたりすることも可

ドカンデボカン

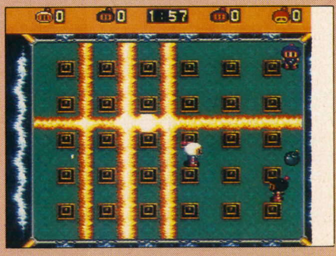


↑トンネルがあるステージ。このなかに隠れると姿が見えない。こっそり爆弾を置くのもよい

ポッカリライト

↑スポットライトに照らされたステージ。その他の部分は暗く、爆弾が見にくい。スリル満点

ギンギンパワー



↑いきなりパワー全開のステージ。爆発力がハンパじゃなくすごい。瞬間的に勝負がつくぞ

©1992 HUDSON SOFT

さぶヒロミ
電車でよくチカンにあうさぶBOY。中学生にしか見えないが、れっきとした成人である。体育会系のせいか桜のパンチも大して効いてない。

白鳥ジャミ雄
不幸な白鳥家長男。1才。

エレキ白鳥
離婚歴が発覚したついでに、なんと子供を引き取ることになってしまった24歳のやもめスタッフ。やはりかぶりものがまずかったのだろうか。

絵師ななこ
サナギを収集するアヤシイ娘。好きなものは虫と動物である。マスターズの投稿人だった過去は内緒。

桜6段
完○クイーンではない。最近は合気道まで習い始めてますます手に負えない存在になりつつある。

お待たせした。新たなるBBS！のお目みえである。従来の6ヶ月ターンレース形式をとっぱらい、いつでも誰でも参加OKな読者ページに変身!! そう、名付けて『天下一ロード』であるな。カモン皆の者!!!

ポイントがたまった時点で賞品が手に入る〜！

㋪今度のシステムは簡単だ！ ネタが採用されてポイントがたまったら、その都度以下の賞品がもらえるんだ！ 40億と60億の賞品はまだ秘密だけど、そのうち発表するからお楽しみにってコトだぜィ!!

★**20億点…ステッカーセット**
★**40億点…内緒**
★**60億点…秘密**
★**ー20億点…白鳥のサイン入り使用済寝袋**

※この他にも妙な賞が出てくる予定だ！ 『クリティカル』のようにいつどこで現れるかわからないので、ドキドキしててくれよなっ!!

緊迫の死のロード!! ドレイン君に加えて マジックハンマー君登場!!!

㋭ドレイン君のパワーアップ版が登場である。初掲載で受ければー10億点、持ち点がある状態で受ければ総得点が半分になるというこの嬉しい減点!! スタッフが呆気にとられるようなおバカなネタに与えられる賞なのだ。

もちろんポイントは1/2に!!

70億点ためると☺☺☺!?

㋚誰かが70億点を獲得したらランキングを発表。ここでやっと ロードが一段落するってワケね。コメントもちゃんと載るから安心してちょーだい♥ さっ、長いロードの始まり!!

♨ゲームがらみのイラストならナンでもOK♥

BBギャラリー

3億ポイント

風景画展

2月号で募集した、ゲームがらみの風景イラストを発表しますの！　応募作品は6：4でギャグよりもまじめな絵が多かったんですのよ～。

特選　三重県・兵衛流華
題「君去りしのち」

〈評〉ノコノコビーチゴール手前の事故現場風景。凄惨ですのね～。誰が通った後なのかひと目でわかっちゃうあたりがナイスですの。つぶれているノコノコがポインツ。

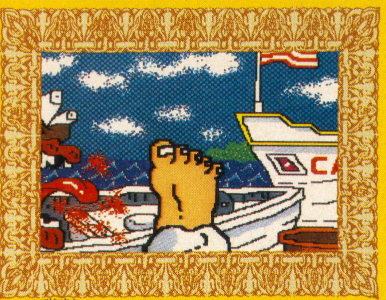
佳作　茨城県・三浦明子
題「スカーブ山」

〈評〉『ロマサ・ガ』ネタではNo.1の美しいイラスト！　イメージの広がりが感じられてグーですの。

佳作　埼玉県・エレクトリカル
題「はるかなる赤いベルよ」

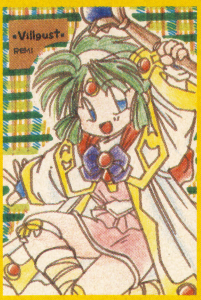
〈評〉『ツインビー』名場面。目前に迫る黄ベルを撃つべきか否か？プレイヤーの一瞬の迷いを表現！

佳作　新潟県・麦ちょ子
題「竜巻旋風する春の船つき場」



〈評〉MP(マウスペイント)作品。リュウの旋風脚がヒットした直後ですのね。視点の工夫とプリティな足が決め手♥

→東京都・東雲飛鶴／㊇『ファイアーエムブレム』のチキ。ほのかな光の照り返しがグーですの♥脱帽～。



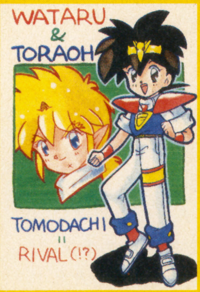
↑北海道・疾風れみ

↑広島県・奈流美

スーパーピーチワールド

←長崎県・清水弘恵　㊇久◯のひな人形かと思っちゃいましたの～。なんだか不吉な事をたくらんでいそうな気配ですの－…。怖い…。

↑千葉県・須王貴久



↑岩手県・いーはとーぶ

↑長崎県・やみじゃ姫

↑北海道・ゆーきゃん

イラストを投稿するときの注意

㊇イラストはタテでもヨコでも可。封筒入りもOKですの。おハガキのどこかに、イラストのゲーム名かキャラ名を明記して下さいね♥投稿をお待ちしてますの。

BBSニュース速報

フジテレビ　ムックを解雇

（東京都・ぺんてんピエロ特派員）

BBS
ニュース速報

サザエさん じゃんけんで後だし

（東京都・べんてんピエロ特派員）

新コーナー

県外魔境

BRAAM 4億ポイント

都道府県市町村より愛をこめて

1月号で発表した3つの新ブロック。今回、なんと全ブロック中最高の投稿量となったのがこの『県外魔境』!! とどまるところを知らない郷土愛のなせるワザなのか!? ワンダホー!!

●ぼくの町にもカラオケBOXが登場した。だが床は畳だった。　三重県・牛コマ500g

●佐賀県が福岡県の属国、または植民地であることはまず間違いなかろう。　福岡県・いぬのりんご

●僕は「とっとり県」が「取鳥」なのか「鳥取」なのか本当にわかりません。　静岡県・南国から来た少年

●福島は地味……。　福島県・ANIEN

↑北海道・信山☆しんざん

✹この辺ではHIPPONの発売が1〜2日遅れる。

↑秋田県・怒りの鉄鉱石

✹ヒッポンが7日発売なのはウチの町内だけなのか？

↑青森県・ルーイレイレイ

✹ヒッポンは毎月8日発売。

↑北海道・誰か答えてほしいの

㊇やっぱり多かったわね、このネタ。㋤でも問屋さんの問題だからどおしようもないんですの。㊀世のしくみなのである。

✹JR貨物に混ざってさりげに戦車が通りすぎてゆく基地の街F市!!

↑山口県・ポルナレフ岡村ウリ〜／㊀怒るべし山口県F市!! これが日常の光景か!? ㋪今月は山口県の勝ちかな。㊇戦車ねぇ…。

←北海道・ゆーきやん

←静岡県・夢狩!

←宮崎県・子猫丸

The.怒気メント！

怒りの最前線

BRAAM 3億ポイント

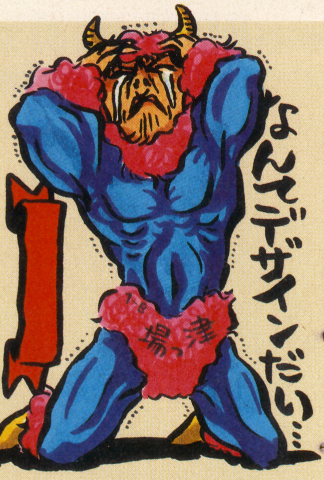
●誰だ!! エレベーター内に屁のにおいを充満させた奴は!? 5階から1階へ着くまでの間に、死の淵をさまよいかけたぞ!!　滋賀県・大聖リース

●『クレヨンしんちゃん』を見て、「8年前の弟にそっくりだ」と言ったら、母が「今のあんたにそっくりだ」と言った。　鹿児島県・砂かけさあちゃん

●青山「お前、電車で帰らないの？」俺「体をきたえるためマラソンしながら帰るんだよ」青山「あっそ。じゃーねー」……「本当は金がねーんだ気付けよバカヤローッ!!」と、青山に言いたい。　神奈川県・阿部健一郎

●昔からあるおかしの袋にどーどーと「新発売!!」と書いてあると腹立たしいぞ。どーいうつもりなんだメーカーはっ!? え!?　福井県・チーズML

●『チョップリフター』の新作はなぜ出ないのか。説明求む。カモン。　東京都・利徳大水



✹便所に近付くと腹痛が治り、遠ざかるとまた痛くなるドリフのコントのような俺の腹に乾杯!!

↑神奈川県・勝筋再生ドラボン／㋪たっぷり出した後も安心できないんだもん。ぐるるる〜ぴ〜って。㊇おやめ。㋪女の子も同じか？㊇バキ!!!

←東京都・ちゃいっちゃい三又!

誰も知らない新作情報

ZOKU（ゾク）物くん

●史上最強の闘いが今、始まる…『エイリアンVSダウボーイ』絶賛発売中!!『エイリアンVSうっかり八兵衛』、『エイリアンVSみのもんた』も近日発売予定!!　埼玉県・大沢洋介

●生い茂るコーヒー園を舞台に、時代劇風味をブレンドした渋いRPG『茂訶茂訶（モカモカ）』。シロマより時価で来春発売!!　愛媛県・兵頭功也

●あの大人気アクションゲームがMEGA－CDで甦る!!　『おそ松くん再び』。6800円で明日発売予定!!なお、1ヵ月ほどすると980円になる可能性があります。　兵庫県・色須魅亜

BRAAM 5億ポイント

●コミカルで大人気の『ぷよぷよ』の続編、『ぶよぶよ』。"ぶよ"という名前の中年オヤジをくっつけて遊べ！　神奈川県・こなたーる

●おじいちゃん、若ハゲの人に大人気!!『ヘルメット型バーコードバトラー』。あなたの髪が勝敗を決める!!　埼玉県・たるまる

●ついに発売！投げ銭シューティング『銭形平次』。拾弐メガ、九千八百円也。　熊本県・正体不明の物体

どこでもかまわず聞きまくれ！『バイオミラクル ぼくってバカ?』

2001年1月3日発売/津波

↑秋田県・BURUPON／(白)うむ、男なら何でもバシっと聞きまくるのだ。(ヒ)桜お姉（ねエ）の体重は…(桜)バシっ!!!　(ヒ)ひ〜っ。

BBSニュース速報

大長編ドラえもん最新作 しずかちゃんの入浴シーンにモザイク

（千葉県・技術神DK特派員）

眠れない夜

ああ気になる気になる

どーしたらイイの？

BRAAM 3億ポイント

●なんて昨日の夕食を思い出せないときがあるのだろうな？　三重県・牛コマ500g

●猫型のロボットを作る必要が本当にあったのだろうか？　広島県・落書き家ホバQ

●どうして反則攻撃を得意とする力士がいないのか？　愛知県・堀田ゆふいちろふ

●なぜ1時間だけ寝るつもりが12時間も寝てしまっのだろう……。ねぇ、白鳥さん？　千葉県・毛利礼智

(白)すべては世の中のせいである。なぁジャミ雄。(子)バブー。(ヒ)く、暗いぞお兄（ニイ）!!　(白)ふ…。

新コーナー

BRAAM 3億ポイント

スクールウォーズ

体育のY先生が"マラソンで1位になる方法"を教えてくれた。その方法とは「無理をする」だった。

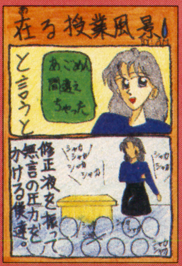
↑三重県・牛コマ500g/(桜)イイこと言うわY先生。(な)無理をすること自体が無理って気もしますの。

●『スクールウォーズ』が流行していたころ、日本全国どこの学校にも"イソップ"が1人や2人いただろう。　静岡県・南国から来た少年

●現在学校では「カラムーチョのアップルミント味が出る」という噂が流れている。　三重県・牛コマ500g

●「明日はノート提出」とか、「明日は小テスト」というのはすぐ忘れてしまうのに、「明日は午前中授業」は絶対に忘れない僕。　兵庫県・色須魅亜

(ヒ)前者の2つを忘れると当日どピンチになんだよな〜っ!!



←千葉県・毛利礼智

←埼玉県・悪キューレ

←秋田県・筆ペン忍者が斬る！

←愛媛県・電卓職人たきざわ

私の書く"麹"の字は、ちゃんと郵便屋さんに"こうじ"だと認められているのだろうか？

↑京都府・村宗／(白)ハガキがBBSに届くも届かぬも、すべては郵便局員&仕分けバイト野郎の目んたまにかかっておるというワケである。(桜)このネタ多いのよ。

こうじーコーナー飯田橋店

(ヒ)ジャーン初公開!!　これがBBSに寄せられた"麹"だ!!　(桜)書きづらくて苦しんでいる姿が浮かぶわねェ。ひらがなでイイのに…。(ヒ)オレは"コージ"って書いてるよ。(桜)アンタは覚えなさい!!

BBS
ニュース速報

ビートたけし平成教育委員会初の自習

遅刻により

(兵庫県・色須魅亜特派員)

ふとした衝動

BRAAM 2億ポイント

こんなことしちゃうのってオレだけか⁉

●『とんねるずの生(ナマ)でダラダラいかせて！』のタイトルから、スケベなことを連想してしまうのはオレだけか!?

秋田県・怒りの鉄鉱石

●郵便局でハガキを10枚以上買う人を見ると「この人もきっと」とか思うのは私だけ？

千葉県・きんとうん

●雲と雲の間から光がさしているのを見ると、ヒザをついて「神さま…私の願いを聞いてください」と言いたくなるのは俺だけかな？

福岡県・吉田和也

●「柱の傷はおとといの〜♪」という歌を『男はつらいよ』の節で歌うのは私だけか。

青森県・空所

●トイレットペーパーがきれても、「まだ残ってるじゃねーか」としんでケツをふいてしまうのは俺だけ？

北海道・エッチ大魔王

㊐公衆便所でのセオリーである。㋪そうそう!!　㊕おやめっ!!

サザエさんの予告ジャンケンを実際にやっている人は多いだろうが、

「来週の予告を誰が言うか」

を家族で当てっこしてるのはウチだけだろう。

↑北海道・土羅衛門／㊐「フネです」というアレだな。タマとイクラちゃんの予告も聞いてみたいものだ。㋪ニャ〜ン。㋙バブー。㊕わからないって。

それイテけ！ゴロゴロジジー

人間とはかくあるべし

BRAAM 3億ポイント

♨宇宙へ行った時。

❶母なる地球の姿を観賞して感動する。
❷ためになる実験をいろいろとしてみる。
❸強の昇龍拳やサマーソルトキックを実演してみる。

↑滋賀県・大聖リース

♨交際のきっかけをつかみたい時。

❶友人に誰かを紹介してもらう。
❷神社にお参りしてみる。
❸人ごみで買い物袋の中のオレンジをぶちまけてみる。

↑静岡県・夢狩

♨新しいソフトを買ってきた時。

❶さっそくプレイしてみる。
❷プレイする前にじっくり説明書を読む。
❸説明書を読む前に、風呂に入って体を清める。

↑北海道・ヴィーナス雅

♨道でコワい人にからまれた時。

❶ひたすらあやまる。
❷とにかく逃げる。
❸「モルツぅ、モルツぅ♪」と軽快にわきを通りぬける。

↑愛知県・堀田ゆふいちろふ

♨混雑した道を1人で歩く時。

❶ヘンなアンケートを書かされないよう警戒する。
❷ナンパされたらどうしようと心配してドキドキする。
❸ウォー○ーがいたら捕獲してやろうと心の準備をする。

↑福島県・あらた一番ゾリ

次号最終回!!

とっておきのネタがあるキミは大急ぎで**投稿しよう!!**

大人って何だろう研究所主催

新コーナー

オトナの風景

BRAAM 4億ポイント

野比のび太と磯野カツオの言動に腹が立ったときキミは大人だ。

↑千葉県・技術神DK／㋨ジャイアンの良さがわかる人もオトナですのよね。㊕武はイイ奴よ。㊐むう、のび太ピンチ!!

●自動販売機でジュースを買うとき、何のためらいもなく250gとか190gという量の少ない品物のボタンを押せると「大人」を感じるな。

兵庫県・色須魅亜

●「表紙やタイトルが気に入った」とゆーだけで本を買ってしまった時、「オトナだな〜」とか思う。

静岡県・おりおフィアット

●最近、オヤジ並みの豪快なオナラ音を響かせることができるようになった。いよいよ大人の仲間入りだな。

愛媛県・兵頭功也

●『キテレツ大百科』をサイエンス番組だと思って、朝6時に起きて再放送を見ようとしていた我が父。

新潟県・海王スナ

●「昔はセクシーダイナマイトって言われたのよ」と言う母と、「今では不発弾だな」とボヤく父。この2人の仲はあまり良くないようだ。

愛知県・堀田ゆふいちろふ

●うちの兄は17歳です。でもバスに乗るとシルバーシートに大急ぎで座って「やれやれ空いてた」と言う。大人を通りこして年寄りだよ。　石川県・鈴鹿

場外乱闘のひととき

休息の部屋のニューバーぢょんであるぞ。第1回目は『俺はやる!』で選ばれた新人君の紹介なのだん。

(桜)さり気ない欄外の募集だったのに、『俺はやる!』係へのたくさんの御応募ありがとう♥ 何かの冗談だと思った人も多かったようだけど、本気で「いっしょにやろう!」って言ってくれた人もいて嬉しかったわ。
(白)では、めでたく見習いスタッフとなった鉄砲玉のような若人を紹介しよう…ん?
(な)トイレの前でめまい起こして倒れてますの〜。あらら〜。奥(おく)く〜ん!
(桜)HPに自信のある人って募集かけたんだけどねぇ…大丈夫なのあの子?
(ヒ)大丈夫だよ、九州男児だぜ!!(後輩ができてウレシそうなヤツ)
(桜)ま、イイわ。起きたら生ゴミ捨ててくるように言っといて。あとおつかいもね。
(ヒ)ひでー!(とか言いつつ以前は自分がやらされていた雑用なのでウレシそう)
(な)とにかく読者代表としてがんばっていくでありましょう奥くんを、読者の皆さんも応援してあげてくださいの!

さっそく賞品に王手!

白牛コマ500g、色須魅亜と、10億ポイントを越す者があっさり出たよ〜であるな。見事である。賞品獲得にいたった者は、このコーナーで発表するので待て!!

★★★★★ 言わせろ!番外編 ★★★★

●大沢洋介くんへ。2月号では思いきり笑わせてもらったぞ。優勝を犠牲にしてまで笑いをとるとは!! 秋田県・怒りの鉄鉱石
(ヒ)同内容のハガキが本っ当にたくさん届いたぜ。名勝負だったもんな〜。笑ったけど。

●逆転されて阪神タイガースの気持ちがわかったような気がする。川にでも飛び込もうかな……。 埼玉県・大沢洋介
(白)皆に喜んでもらえたのだから良いではないか大沢。(桜)飛び込んだらネタになるわね。

奥のホソ道

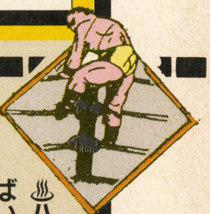
読者代表のゲーリー奥です。地方色豊かな大分県より湧き出ました。身体がヨワイので、たまに倒れて三途の河がみえます。そんな僕を4649(ヨロシク)!!

次号予告

「1ドットの日常」が再生!?
「1ドットのつっこみ」

なさて、ずっとお休みしててどーなっちゃうのかと心配してくれた皆さん、お待たせしましたの。1ドットの日常はタイトルを変えて5月号で復活しますのよ! わーいですの! つきましては募集。絵ネタの例は左に載せましたので参考にして下さいの。要するに「発売されているゲームに関するふとしたつっこみ」ですのね。日常 + ゲーム不界議発見 とでも言えば常連さんにはわかり易いと思いますの。ジャンル、ハードは関係なし!
ヒDQネタやると、マスターズの美弥とかに怒られちゃうかなぁ?
なギャグになってればBBSでDQネタを使っても平気ですのよ。そのへんは何も気にしないで大丈夫ですの。
ヒゲームのブロックが復活してうれしいぞっ!! ゲームに関しての言いたいこと! すべてぶちまけてみようぜい!!

暮らしのコーナーポスト



♨ハガキに絵を描くときはどんなペンを使えばいいんですか?(栃木県・夏川椿姫乱)

(な)BBSではサクラのピグマペンが人気ですの。こすれやにじみに強いっていうのが原因と思われますのよ。カラーマーカーではマービーと色エンピツを使う人が多め。ちなみに私はマービーの太ペンと、トンボのABTマーカーを愛用してますの。「配達中に雨で絵がにじんでしまうのでは」と心配な人はハガキの表面に定着液をスプレーすればOK。MAXONのアルコール性インクマーカーもなかなかおすすめですのよ。油性マーカーよりは使い勝手が良いのでおためしあれ♥

人気沸騰！落ちものパズル

あの「テトリス」から発展した

SUPER! テク道場

ゲーセンから待望の移植

春らんまんの今日このごろ。休みだからといって家でゴロゴロしている人はいないかな？　大作、話題作RPGもおもしろいけど、たまにはゲームセンターへ行くのもよい。大仕掛けな体感モノやクレーンゲームなどがあるけど、友だちと燃えるなら、なんといっても落ちものパズルだ。対戦勝負で熱くなろうぜ！

売上No.1ソフト「ぷよぷよ」&「コズモ～」ダブル攻略！

というわけで今回の『スパテク道場』は、今人気の落ちものパズル２大タイトルを攻略していくぞ。どちらもアーケードゲームからの移植ということはみんな知っているよね。

ＭＤの『ぷよぷよ』は昨年の11月発売以来、パズルもののなかでは１番の売れ行きを誇っている。どの店も売り切れ続出で、なかなか手に入らないのだ。一方、ＳＦＣの『コズモ～』もＲＰＧや格闘アクションが主流の現在、一部の熱烈ファンによって確実にパズルゲームの人気を盛り返している。なぜこれほどまで、このふたつの落ちものパズルは人気を集めているのか？『テトリス』で確立されたシステムを真似しただけでは、こんなにも人気は出なかっただろう。

パーツが落ちてくるというシステムに新しい要素を加えた結果、ユーザーたちに別の楽しさを味あわせているのだ。

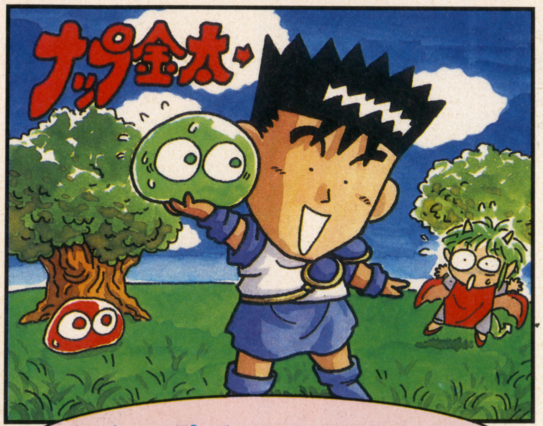
ゲーム独自のシステムがあるならば攻略方法も違ってくる。よって２本ダブル攻略という、鼻血ブーの出血大・大・大サービス読んで落ちものパズルに強くなろう！

今月のメニューソフト・その１

MD	セガ	発売中	4800円

ぷよぷよ

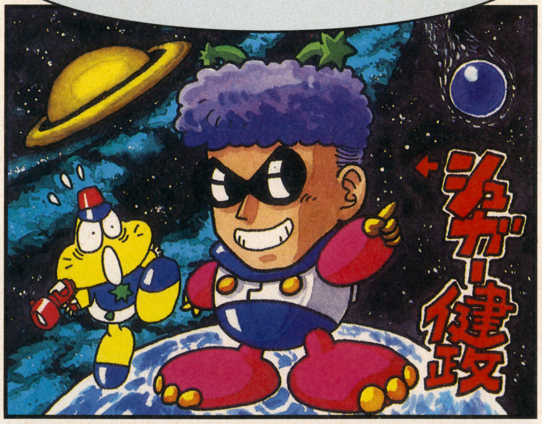
←ファミコンのディスクシステム用だった『ぷよぷよ』がリニューアルして帰ってきた。5色のぷよぷよを上下左右にくっつけて消しまくれ。3タイプのモードを選ぶことができるけど、やっぱメインは対戦！　友達と熱く燃えろっ!!



ひとつ消すと次々消える、連鎖消しが気持いいっ！

今月のメニューソフト・その２

たった一粒で流れていく多量のコズモが快感だ！



SFC	ナムコ	発売中	7900円

コズモギャング・ザ・パズル

←かわいらしいキャラクターと、洗練されたシステムが特徴。モードは1人用と2人対戦以外に、100面分の難解面に挑戦していくモードもある。対戦では1P側がコズモギャング、2P側がピーポーパーポー隊というキャラで勝負するのだ

 ©1992 SEGA/COMPILE ©㈱ナムコ

基本が大事！対戦でも通用する1人用テクニック！

メガドライブ ぷよぷよ

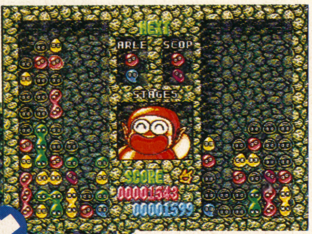
とっても便利！　ぷよぷよの上手な落とし方と置き方を完全大紹介。

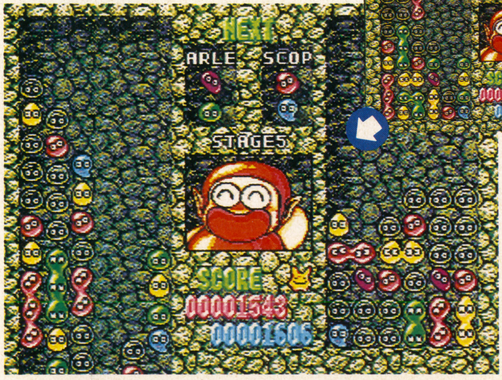
役立ち度満点の落としテクニックを2つ紹介するぞ。2つともとっても重要なテクニックなので、しっかり練習してカンペキにマスターしてくれ。ひとつめは少しでも落ちるまでの時間を稼ぎ、考える時間を確保するテクニック。ふたつめはおじゃまぷよをたくさん消すテクニックだ。ひとりでプレイするときだけでなく、対戦でも有効なテクニックだぞ。

↑ひとりでプレーするときは、ゆかいな敵キャラクターと対戦していく。へんなキャラだからといって油断しないように。なかなか手ごわい敵が多いぞ

●ぎりぎりまでねばるコツ

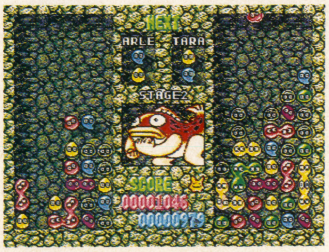
ぷよが落ちる瞬間に回転しまくるとなかなか落ちないのだ。その間につぎのぷよの落とし場所やしこみ方を考えろ。



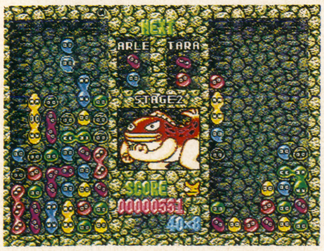


↑←ぷよを積み上げるフィールドを最大限活用するために、左から3列めにぷよを高く積むのはやめよう。ここからぷよが落ちてくるので上まで積まれていると、フィールドがあいていてもゲームオーバーになってしまう。できるだけ左右に積むようにするといいぞ

●邪魔なぷよぷよを消し去ろう！



→フィールドを広く使うために、上にあるおじゃまぷよから消していけ



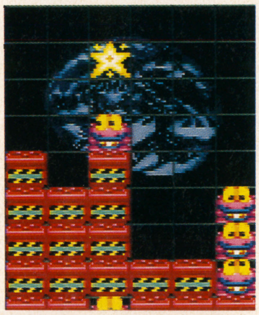
←おじゃまぷよを消した後のことも考えて、こんなときは縦に積もう

連鎖消しをすると、敵におじゃまぷよを送りこむことができる。もちろん逆に、敵から送りこまれることもある。おじゃまぷよはどの色のぷよとくっつけても消えないぞ。通常のぷよを消したとき、その上下左右にあるおじゃまぷよだけが消えるのだ。できるだけ多くのおじゃまぷよを消すには、なるべく通常ぷよをおじゃまぷよに隣接させて消せばいい。そのためにおじゃまぷよを送り込まれたら、ぷよを左右に広げて並べていくのだ。横に4つ並べて消せば、その下にあるおじゃまぷよを4つも消すことができるぞ。

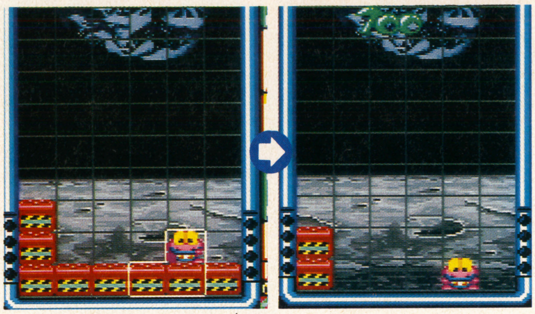
スーパーファミコン コズモギャング・ザ・パズル

ゲームを構成するパーツは3つ　互いの役割をしっかり把握しよう

3大パーツに挙げられる、コズモ、コンテナ、ボールは、互いに三角関係の役割を持っている。コンテナは横ラインに揃ったら消滅するが、コズモは揃うのを邪魔する存在。そのコズモはボールに弱く、頭上に落とすか転がして当てれば消えていく。しかしコンテナが行く手を塞いでいると、ボールは通れずに消滅してしまう。まず、この関係を覚えることが攻略の第一歩だ。



←エネルギーがメーター満タンになると、スペシャルアイテムのスターが出現。コズモを広範囲にわたって一掃してくれるのだ。

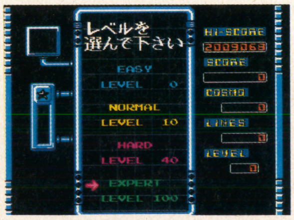


→コンテナのパーツは、横一直線で並ぶように積んでいくのが原則。平均的に積み上げていくのが、ベストかつ安全なやり方なのだ

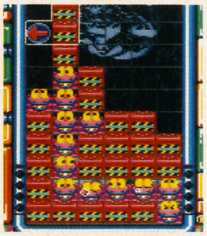
←通常は1～2列のコンテナしか消せないが、ボールやスターをうまく使えば、一度に大量のコンテナを消せることも。腕を磨くのだ！

●練習はエキスパートでするべし！

1人用ではエキスパートでプレイすることをオススメする。パーツの落下スピードがめちゃくちゃ速くてアッという間に終わってしまうが、この速さに慣れるとしめたもの。対戦時でどんなに速くても、ついていけるようになるぞ。



←4つのレベルのうち、ハードかエキスパートを選ぶとよい。腕を上げるにはもってこいだ



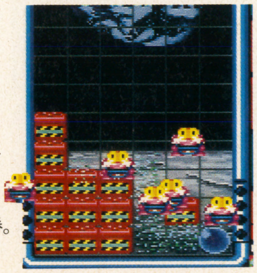
→大量のコズモを一度にすべて消すのは難しい。しかしボールの通り道を作るようにしていけば、コンテナも消せて一石二鳥なのだ

●1個のボールで全て消せ！

ボールは3大パーツ中、もっとも出現率が低い。だいたい4回につき1回現れるといった感じだ。ということはボール1個で、コズモはなるべく全部消すのが望ましい。コズモが残れば、つぎのボールが出現するまでコンテナ揃えの邪魔になるからだ。

●要するに消せばよいのだ

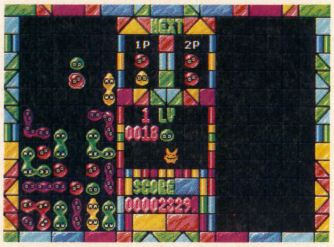
基礎的なことを述べてきたが、対戦で勝つための重要な要素でもある。いかに相手より速くパーツを落として、それを消していけるか、実行するためには、ぜひとも1人用で練習しておこう。あとは状況に合わせて応用のテクを使えば楽勝。具体的な応用法はつぎのページを見よ！



←コンテナもコズモも、早い段階から消していくクセをつけておこう。大量得点を狙って失敗すれば、目も当てられない状況になっちゃうぞ

めざせ幻の13連鎖!!しこみ方のすべてを完全紹介!!

4つずつ消していったのでは相手に勝つことはできない。1セット消すと続いて消えていく連鎖消しを使って、相手におじゃまぷよを送り込むことが勝利のヒケツだ。ただし、普通に積んでいたので連鎖消しはできないぞ。そこで連鎖消しを発生させる並べ方『しこみ』についてレクチャーしよう。

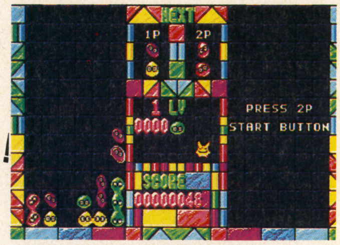


●これがしこみ方のコツだ!

しこむには、通常とは異なった並べ方をしなければならないぞ。しこみをマスターするには、しこんでいくぷよの量を少しずつ増やしていくといい。

ムダなぷよははじで消せ!

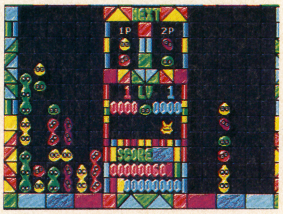
しこんでいくと、必ずいらないぷよが落ちてくる。しこみを左右のどちらかに作って、いらないぷよはその反対側に落とせばいいのだ。しこみ中のぷよも消してしまわないように注意。



↑左側がいらないぷよを捨てる場所だ。右にあるしこみの邪魔にならないように落とすこと。相手なしでプレイできる『とことんぷよぷよ』モードでしこみの練習をするといいぞ

●しかけを発展させろ!

最初にしこみをひとつ作ってみよう。まず同じ色のぷよを3つ縦に並べて、その上に違う色を乗せる。つぎにその上に下の3つと同じ色のぷよを積めばいいのだ。これで完成。違う色のぷよを消せば、上のひとつが落ちてきて連鎖消しができるぞ。



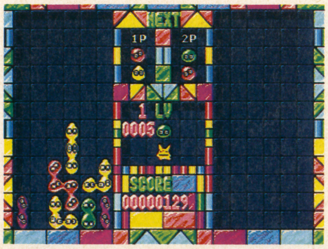
←しこんだら、どこから消せばいいのか把握しておくこと。場所を間違えると連鎖しないぞ

●究極のしこみ方3タイプ!!

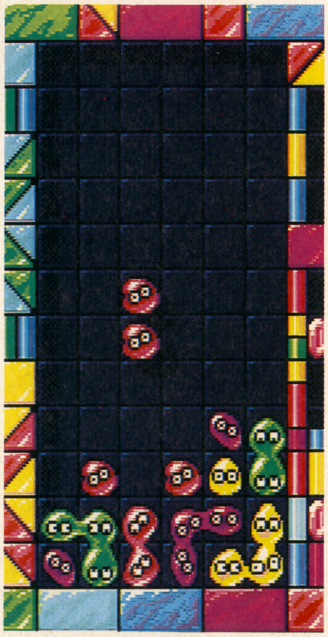
偶然誘発型

おなじ色を3つまとめて並べろ!!

初心者向きのしこみ方だ。要するに何も考えず同じ色を3つ並べるだけ。ある程度ぷよがたまったら、なるべく下にあるぷよを消してみよう。うまくいくと連鎖消しが発生するよ。



↑縦横関係なしに3つくっつけてしまう。いつでも消せる体制にあるので、おじゃまぷよを送り込まれても、簡単に立ち直ることができる



ゲームを長く続けるコツ 有利な積み立てを覚えよう!

ゲーム攻略するにあたって一番大事なことは、各パーツをどう積み上げていくかにつきる。逆に言うなら、積み方さえ良ければいつまでもプレイすることができる。コズモ消しをメインとした積み、コンテナ消しを重視した積みなど、プレイヤーによって千差万別だが、もっとも良いのは両方とも消していける方法だ。そんな積み方があるの? と突っ込まれそうだけど、ちゃんとあります。下記の攻略記事を参考にトライしておくれ。

←典型的な悪い積み上げ方。列のなかに一匹でもコズモを残しておくと、コンテナを消すのが厄介になってくる。こうなってしまっては、スターを使っても修正は難しい。気をつけよう!

●コンテナは階段状に積んでゆこう!

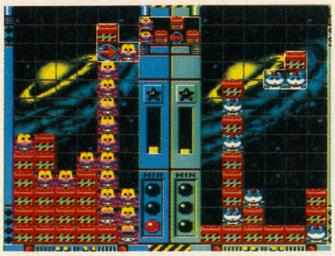
何千回(?)ものプレイを重ねた結果、ひとつの理想的な積み方が判明した! 右側、左側どちらでも良いからコンテナを階段状に積み、その上にコズモをボール1個で全滅する形に置いていく。これならかなりの長時間プレイが可能だ。

↑コンテナとコズモをこのように積み上げていく。ボールが出たらコズモを一掃して、そのあとすぐにコンテナを消していくのだ

↑ボールは斜面を転がりながらコズモを吹っ飛ばしていく。つぎのボールが出現するまでコンテナは平均2～3個ぐらい消しておこう

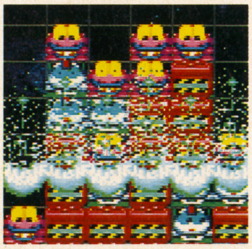
●邪魔なコズモは積み上げろ!

とは言っても階段状にコズモを保つのは難しい。パーツの組み合わせはランダムで、どうしても無駄なパーツが出てしまう。コンテナなら並べて消せるが、コズモだとそうはいかない。一旦積み上げてボールの出現を待つのが安全。



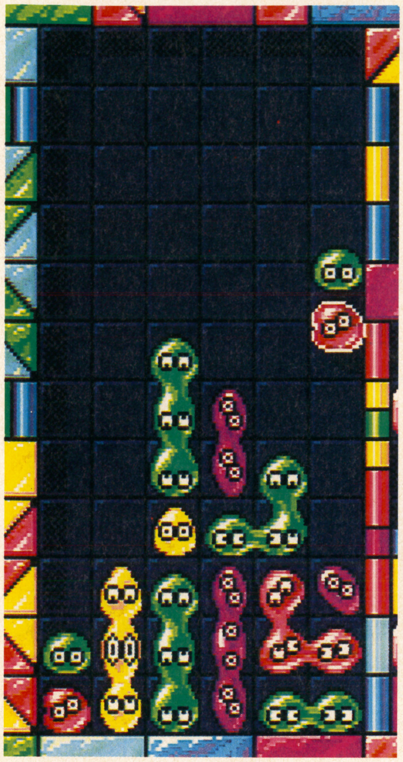
←ワザと高くコズモを積んで消す。相手に大量のキャラが送れるので、攻撃法としてもなかなか有効だ

●スターは相手より後に使え!



→✚ボタンの上とAボタンを押すと、スターは消滅。相手の実力に合わせて、ハンデを付けての勝負もできる

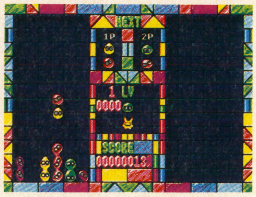
対戦勝負のキーアイテムとなるスー。相手より早く出したいのはわかタが、ちょっと待て! 大量のキャラる相手に送っても、向こうもスターををしたら一貫の終わりだ。ここはスタ出を温存しておき、相手のキャラが来一瞬間にマイキャラといっしょに送りたしてやるのが賢いやり方だ。



枝わかれ型

1つのしかけをつないでいけ！

同じ色を縦に3つ並べて、その上に違う色のぷよを乗せるしかけを次々と発展させていく方法だ。1つしかけを作ったら、異なる色のぷよからまたしかけを作っていこう。ひとつひとつしかけを作っていくので、しこみやすいのが利点だ。最初にどこを消すのか間違えないようにしよう。

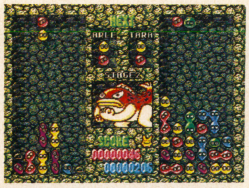


↑まずしかけを1つ作ろう。次は黄色のぷよを発展させていく。最初のしかけを左右どちらかに作って反対方向へと発展させていってもいいぞ

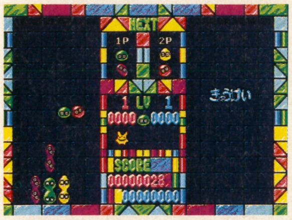
なだれ型

ずらして消しまくる究極のしこみ！

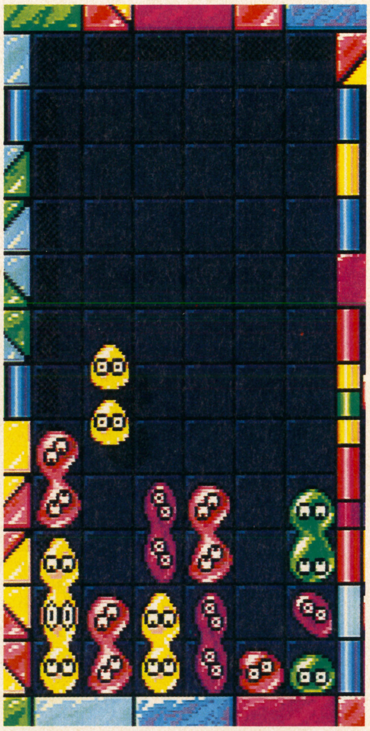
同じ色のぷよを2つでセットにして積んでいく。1セットの隣に違う色のセットを置き、その上に最初のふたつと同じ色を置けばいい



→連鎖させるために、同じ色のセットは隣接させよう

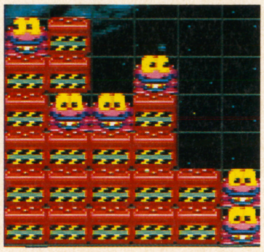


↑効率良く並べるには、つぎに出てくるぷよを確かめながら落としていこう



BAD! やっちゃあイケナイ！負けパターンの積み

●バラバラにするな！



→これだけのコズモを全滅させるのに3個もボールが必要になる。積んでいく位置はとても重要なのだ

コンテナ消しに専念するプレーヤーがハマりがちな悪い積み方。一度に大量のコンテナ消し狙って揃えているが、そのためコズモがあちこちに分散してしまう結果となる。これらのコズモを消すには、ボールが1個や2個では足りはしない。くどいようだが、なるべくコズモは1ヶ所に集めておこう。

●コズモの上にフタをするな！

これこそ絶対にしてはならない積み方だ！たった一匹のコズモがいるだけで、その列のコンテナを消すことはできない。ボールの進行も妨げられ、残ったコズモの上にまたコンテナを置かなくてはならなくなる。その繰り返しでどんどんパーツが重なり、ゲームオーバーを免れなくなるのだ。スターがすぐに出現する状態であればよいが、そうでなければ早めにコズモ上のコンテナを消しておこう。最初の段階で修復しておくとあとがラク。

←かなりパーツを積み上げた状態で、ほとんどのコズモの上にコンテナがある。一列ずつコンテナを消していくのは不可能に近く、あとはスターの出現を待つしか術はない

100面モードは先読みが大事！

『コズモ〜』のおもしろい遊び方として、100面モードを忘れてはならない。プレイ目的は、限られた数のボールで画面上のコズモをすべて消すといった単純明快なもの。ただしコンテナやブロックなどがボールの流れを邪魔するので、なかなかコズモを全滅させられない。あれこれ思考錯誤を繰り返したあげく、クリア手順を見つけ出すことができるってわけだ。10面ごとに変化する背景は奇麗だし、覚えやすくてユニークなパスワードも○。ちなみにスターは出てこないので、アテにしてボールを使いまくらないようにね。

↑ボールの進む方向を考えてコズモやコンテナを積んでいくと、おのずと道は開かれる。このことは他のモードでも通用することだ

↑ステージが進んでいくと、このような特殊なブロックが出現する。ブロックは種類によって、消し方が違ってくるので注意すること

師範 シュガー健政

先日、AOUショーでカプコン新作の格闘プロレスものをプレイした。動きやキャラクター、サウンドなど、どれをとっても素晴らしいの一言！

師範代 ナップ金太

やっぱ対戦は熱いぜっ！会社に泊るたびに、白鳥のバカ(パク担当)とぷよっている。そのたびにGB担当の清野さんに怒られているのだ

熱い魂の呼びを待っているぞ!!

「このゲームがどうしても解けないっ!!」という君の熱い思いを、『スパテク』では受け付けているぞ。熱い思いにはオレたち二人が愛をもってお答えする！ だから、君の思いのたけをハガキに書いて送ってくれ!!

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER」
「SUPERテク道場」係

友の会

ドラクエV発売から半年。ドラクエ熱が落ち着いたところで、今回はシブい意見もおり交せて紹介します。右ページはお待ちかねアンケート結果報告だぞ！

ドラクエのリアルさ

「世界の破滅への危機感が足りない」IIIのころからかな、ドラクエ世界の住民に対するこんな意見が出てきたのは。でも、このドラクエ世界の住民って誰かに似てません？　…そう、いま、この地球（とくに日本）に住んでる僕たちに。これをリアルじゃないっていう人は、ドラクエに限らずゲームの中にずっぽりはまった奴か、何も考えずに生活してる人なんじゃないかなぁ。（あ、あとリアルというものをカン違いしているオタクってのもあるな…）

No.0011 北海道・みんと☆Ｅ

♥確かにいま「世界が破滅する」と予言されても、無視してしまうんだろうな。（飯田）

ドラクエVあれこれ

ゲームのおもしろさ

「ドラクエがつまらない」とか言ってる人たちは、きっといろんなＲＰＧをやって、目が肥えてるんだと思います。私はドラクエ一直線なので、「ドラクエらしさ」はよく知っているつもりです。このまえロマサガやってみましたけど、あれはあれでおもしろかった。「あのゲームはあのゲーム」「このゲームはこのゲーム」で見てみると、そのゲームのおもしろさが本当にわかるハズですよ。

No.0934　埼玉県・クリプトカリオン

♥わずか12歳にして正しいゲームの楽しみ方を知っているなんて。おじさんはうれしくて涙でちゃったよ。違うゲームなのに同じ視点で判断すんなってことだ。うん。（飯田）

モンスターの名前

私のパーティーにはモンスターが22匹います。そのうち同じモンスターもいますが、その中でもホークブリザードの名前が１匹だけおかしいんです。なんと「もっちん」と言います。いくら考えても名前の由来がわからないんです。どうか由来を教えてください。

No.0968　福岡県・ＧＡＮＧＡＮ

♥知ってる人は知ってるんだろうけど、同種３匹目の仲間は開発者の愛称（？）が入ってるんだ。ゆうぼうとかアキーラとかね。そうそう、去年のVol.２、３あたりの開発中戦闘画面を見てごらん。仮に入れてある名前が「もっちん」になってるぞ。（飯田）

仲間になれっ！

「最近モンスターが仲間になってくれねーなあ」なんて思ってたら、馬車の中が満員だったことに気づいた。

No.0088　宮崎県・ぷうかＪターボ

♥馬車の中が満員でも仲間になるぞぉ。ウチはいつも満員だよ。そのへんは関係ないみたいだ。仲間になってもらうには、極力短いターン数で勝つこと。あと運が必要かな。（飯田）

今号のデマ

ホイミンをレベル99にすると、なんと人間になる、と友だちＭに教えてもらった。オレはまだやっていないが、ぜひヒマな人は試してください。ホイミンでないとだめだそうです。

No.0969　東京都・川村隆史

♥それはデマ!!　お兄さん、マジで言ってるね。キミはたばかられたぁっ!!　レベルを上げても無駄無駄無駄無駄!!　ＷＲＹＹＹＩＩＩ!!（ＪＯＪＯ美弥）

DRAGON QUEST

No.0970　三重県・あんぱらんす

４コマまんがも募集中。サイズはヨコが55ミリ、タテはハガキいっぱいだ。力作を待つ！

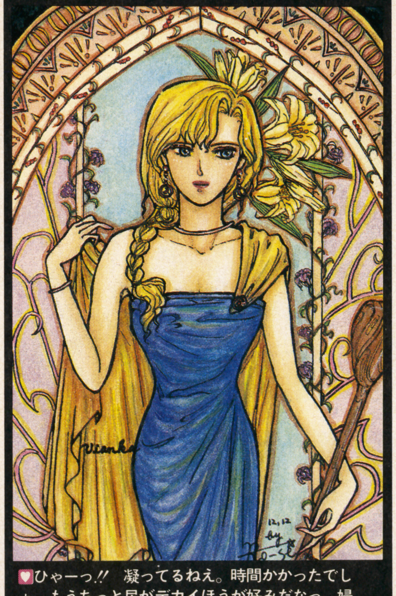
No.0589　岡山県・白雪はんこ

♥ムムム、腰に手を当てて一気飲みしたくなってきたざます。（美弥）

No.0864　広島県・架阿屯

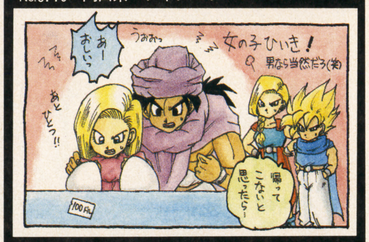
♥ネーミングが甘い！　やっぱ『タンスック』よ!!　短足じゃないよ。（美弥）

No.0840　北海道・紫香楽露青



♥ひゃーっ!!　凝ってるねえ。時間かかったでしょ。もうちっと尻がデカイほうが好みだなっ。婦女子たるもの尻がデカくなきゃいかん。（美弥）

No.0716　岡山県・ディアルト



♥当然でしょ。だからあたしはあくまで男の子をひいきするのだっ!!　ふふふ♥（美弥）

No.0171　東京都・斉藤渉

♥斉藤さんは、少年時代の主人公だそーで。おお、右手にあるのは例のアレね。（美弥）

ドラクエVアンケート結果大発表

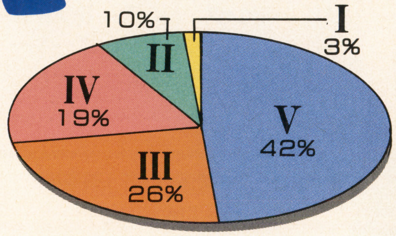
Vol.1で募集したアンケートの結果報告!!
アンケートに参加してくれたのは472人だ!!

1 クリアレベルは?

平均43

もちろん１度目のクリアレベルだよ。ほとんどの人はレベル38～45の間でクリア。最低レベルは森林真鈴さんのレベル22。最高レベルは赤い騎士くんとまぢゃくんのレベル99。まぢゃくんは「緊張感がゼロ」と大後悔したそうな。

2 ドラクエシリーズで1番好きなものは?



Vがダントツトップ!! うれしいじゃありませんか。IVまでのがいちばんいいって言った人は「最初にプレイしたRPGだから思い入れが深いから。Vも好き」って答えた人がほとんど。

No.0816 埼玉県・ラインハット王子

3 Vの中で1番好きなキャラクターは?

中間発表では

1	ビアンカ	23%
2	ヘンリー	14%
3	男の子	10%
4	フローラ	7%
5	女の子	5%

1	ビアンカ	22%
2	主人公	12%
3	ヘンリー	12%
4	男の子	10%
5	女の子	8%
6	パパス	6%
7	フローラ	6%

中間発表では「影薄し」と言われた主人公が大健闘! パパスのふんばりもパワフルなものを感じるぞ。ヘンリーもあいかわらず女性票を集めた。票を増やせなかったのがフローラ。フローラは「ものすごく好き!」っていう人と「嫌い!」っていう人の差があまりに激しいみたいだ。嫌いな人も、一度選んでみては? 好きになるかもしれないぞ。次点はプサン、キラーパンサー、サンチョ。少数票で意外だったのがヨシュア（2票)。マリアのお兄さんだ。いいヤツだったよなあ……。

MASTER'S CLUB

No.0971 神奈川県・勇者のたしなみ

No.0846 栃木県・薬茄子

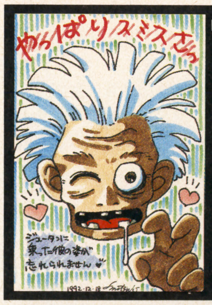
No.0972 京都府・うちやままり

4・5 仲間モンスターの匹数とおススメ仲間モンスターは?

平均23

仲間にした数は、最低がとらのすけくんの4匹、最高がスライムのふんくん、綴喜終さんの57匹。平均が23匹と、意外と少なめ。人気のほうはというとスライムナイトがダントツトップ! 序盤戦から仲間になるうえに、最後まで役立つ唯一（?）のキャラだよね。

1	スライムナイト	25%
2	ゴーレム	16%
3	グレイトドラゴン	8%
4	キメラ	7%
4	ヘルバトラー	7%
6	スライム	4%
6	ベホマスライム	4%
6	ギガンテス	4%


No.0974 愛媛県・三月怜

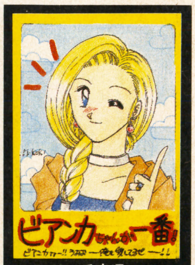
No.0975 神奈川県・MARIO

WRITERS

●カメさく飯田
アンケートを集計していると、知らない名前の方からの投稿が目についた。いろんな人が読んでくれてるんだなーと実感してしまった。

●スライム美弥
火影幽くん、JUNくん、まみピちゃん、キミの年賀ハガキが当たったよーん。火影幽くんなんか4等! お礼に暑中見舞い出すネ♥

No.0918 宮崎県・子猫丸



No.0973 兵庫県・M・KOKI

アンケート結果発表
続きは次号で!

ハガキ待ってるよん!!

ドラクエマスターズクラブではハガキを常時募集しとります。ドラクエに関することならどんなご意見でも、イラストでもよろしいのでドシドシ出してくださいな。掲載されればだれでも会員になれるのよーん。だから「会員にしてください」っていうだけのハガキはイヤだからね。 （美弥）

No.0976 新潟県・雨井いちご

ファイナル　ファンタジー王国

第5回

FF竜騎士団

今月の大ニュース。なんと『FFV』の興奮も覚めやらぬうちに「FF竜騎士団」の単行本第2弾が発売されることに決定。これも、ひとえに皆様が応援して下さったおかげです。発売日等、詳しい内容は次号で御報告させて頂くということで、とりあえずお礼の言葉を。「みなさん、本当にありがとう！」

FFナイツ・職業一覧表

RK…竜騎士	MJ…魔人
NJ…忍者	NT…ナイト
KJ…賢者	GS…学者
SK…聖騎士	CF…シーフ
MG…魔界幻士	AM…赤魔道士
MK…魔剣士	SM…白魔道士
KK…空手家	KM…黒魔道士
GY…吟遊詩人	SS…戦士
FS…風水士	GJ…幻術士
MK…モンク	KR…狩人
BK…バイキング	豚……ポーキー
DS…導師	蛙……トード

空想の湖SPECIAL

テーマ　もしもFFのキャラクターが トレンディドラマに出演したら？

これだけ『FFV』が騒がれているのに『IV』に関するハガキが後を断たない！　なぜ、『IV』なのか。その謎がすべて解けたのが、「トレンディドラマ」というキーワードでした。とにかくハガキの多さにビックリ。『FFIVが好き』＝「トレンディドラマが好き」ということだったんですね。しみじみと納得。

★トレンディドラマだったら…。カイン主演のビジネスマンストーリー。
「どうかね、こんな会社にいるよりウチに来んかね」
カイン：「…」
「もちろんタダとはいわん。君のために管理部長の席も空けているし、給料だってこれだけ出そう！」
カイン：「えっ！　本当ですか!?　じゃ、行きます！」（おいおい…。）

No.318　TM　宮崎県・ぷうかJターボ

★『逢いたい時にあなたはいない・FFIVバージョン』
主演：エッジとリディア
突然幻界へ行くことになったリディア。2人の恋の行方は？　遠距離恋愛をしている人にオススメ。ちなみに主題歌を唄っているのはギルバート。きっと『ラOストーリーは突然に』や『SAO　YEO』に負けないヒット曲になること間違いナシ。

No.520　TM 愛知県・RYO子

★『クリスタルのような君へ』
セシルはごく普通の会社員。だが、彼の会社は裏で麻薬の密売をしていた。そこで、その事実を知ってしまったセシルは親友のカインと真相を暴こうとする。しかし、セシルの恋人であるローザを密かに想うカインは、ローザを奪いたい一心でセシルを裏切り会社側についてしまう。渦巻く策謀、裏切り、セシルと会社の黒幕との意外な関係…。乞う御期待！

No.486　TM　東京都・桜花騎士嵯峨

☆ほとんど『IV』そのままです…。

★『FFIV』サザエさんバージョン
セシル→マOオ
ローザ→サOエ
シド＆テラ→波O、海O
エッジ→カOオ
リディア→ワOメ(成長後はウOエ)
パロム→タOちゃん
ポロム→リOちゃん（↖の恋人）
ギルバート→適役がないのでタマ
ヤン夫妻→ノOスケ、Oイコ
※なお、1人欠けているが、ウネを使えば良い。かなりアブない関係も生まれそうだ。が、仕方あるまい。

No.521　TM　大阪府・橋本良忠

↑No.414　AM　北海道・疾風れみ
実はワタクシ冬彦さんみたいな人好みです。本当にあんな人がいたら、一緒に蝶を集めて、ゲームで遊ぶのに…

←No.522　TM　鹿児島・六波羅探題　これじゃまるで大昔のヤクザ映画ですってば…

→No.523　TM　東京都・暴発りゅう　でもキスシーンだけはしっかり覚えてるんですよ。きっと

←No.524　TM　北海道・香坂みな子　リカとさとみが逆では？それにしても老けた三上君ですね

←No.525　TM　埼玉県・如月らいしゃ　このドラマは現在シンガポールで視聴率50%だそうです

さて、次回は…

みなさんのお国言葉でFFのキャラを喋らせて下さい

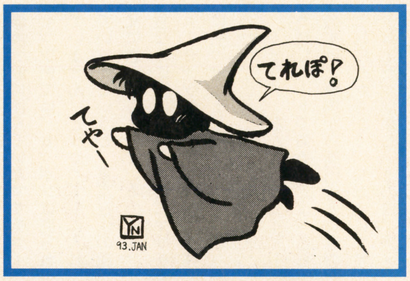
『FF』シリーズに登場する劇的なセリフをみなさんが住んでいる地方の言葉に翻訳してみませんか!?　もしかしたら『FF』のキャラクターがもっと身近な存在に感じられるかも知れませんよ！

FFIVのアルバム『ケルティックムーン』(N30D-006)は好評発売中です

お詫びと訂正：3月号のRPG大全77ページで『ライナーノーツ』と表記したCDは『ケルティックムーン』の誤りでした。ナイツの欄をお借りしてお詫び申し上げます。（編集部）

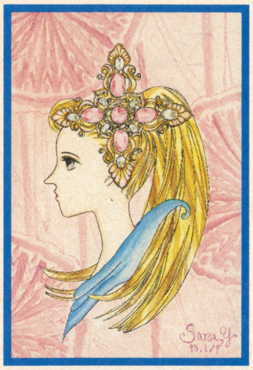
FINAL FANTASY MUSEUM

↑No.504　蛙　埼玉県・お花係の黒王
おめでとう、トードです。次はどんな手で行きますか？



↑No.370　ＫＲ　愛知県・ゆかりん　日本画みたい！

↑No.527　ＴＭ　愛媛県・かりかりかりん　個性が光る！



↑No.171　ＴＭ　静岡県・結城さな　大人っぽいクルルね・

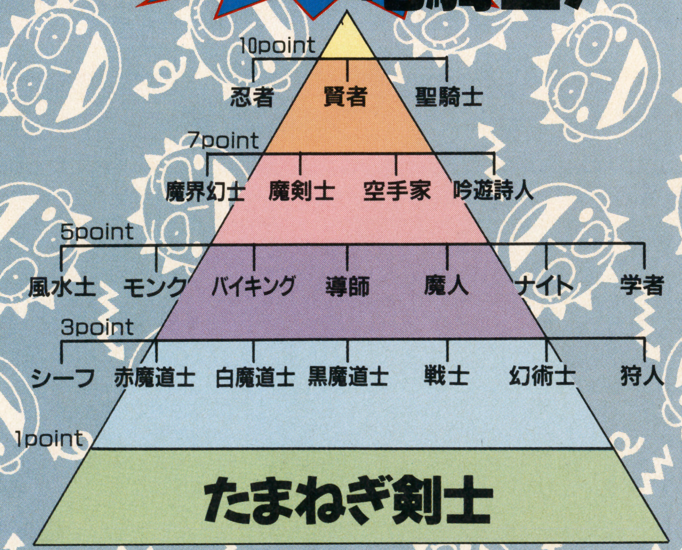
↑No.512　ＴＭ　群馬県・Ｏ沢みちこ
このままステッカーにしたいくらいまとまったデザイン

↑No.526　ＴＭ　石川県・ハテナン　13歳とは思えない画力

↑No.152　ＫＭ　岡山県・白雪はんこ
人物だけでなく、背景も細かく書き込んでいるところが採用の決め手になりました

頂点は竜騎士！

誰が何と言おうとここでは竜騎士がナンバーワン。むやみにハガキをたくさん出すよりも、一枚一枚時間をかけて丁寧に書くことが大切です。その努力はいつか必ず報われることでしょう。



ポーキー・トード

注意 CAUTION!

腰が砕けるハガキを書いてくれたあなたには、トードorポーキーの魔法をかけてさしあげます。その回はポイントなしですが、ジョブランクはそのまま。普通に載ればまた復活できます。

FF王国進学塾　復習コーナー

えー、まずはお詫びから。マエストロ植松氏は現在長期休暇中ということで、「音楽鑑賞室」は１回お休みいたします。次回からまた再開しますので御了承くださいね。

というわけで、今月は「11月号を見てないので、ジョブチェンジシステムがわからない！」という人のためにもう一度おさらいです。ちなみにたまねぎ剣士から次のクラスに上がるためには３ポイント必要ですが、２ポイント取った段階で、次に送る３枚目のハガキに希望のジョブ名を書いておいてください。もしかしたら、そのハガキが３ポイント目のハガキになるかも知れませんからね。もちろん竜騎士までの希望ルートをすべて書いて頂いても結構です。

それではナイツ恒例、ジョブチェンジ予定者を発表いたしま〜す。

2point：桜花騎士嵯峨、渋沢ユキヲ、お花係の黒王、幻夢遊砂、Ｏ沢みちこ、悠実、魔人梓亜羅、まぢゃ、ひろ、沙波遊希　3point：疾風れみ、閑にしん、ゆーきゃん、ＡＮＡＮ、飛雲府人、白雪はんこ、平新一　4point：わにのたまご、ゆかりん

以上のみなさんです。なお、『ＦＦ竜騎士団単行本第２弾』に向けて、ハガキを大募集中！　イラスト、文章、キャッチコピー、そして本誌では紹介できなかったミニコミも募集しま〜す。もちろん掲載された方にはもれなくポイントをプレゼント。竜騎士を目指す皆様、今がチャンスです。急いでポストにダ〜ッシュ！

あて先はこちら！
〒102
東京都千代田区
こうじ町5-5-5
JICC出版局
HIPPON SUPER!!
FF竜騎士団・係まで

ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

このところ送られてくるハガキが急増しておる。カブ伝の発売が近づいているからかな。この調子で増えりゃ、2ページ化も遠くはないぞ。あと一歩！

●僕が前に住んでいたマサチューセッツ州では、ヒッポンは売られていません。どうやって手に入れているかというと、東京在住の祖父に送ってもらっているのです。ちなみに僕は先月の28日にマサチューセッツ州からニューヨーク州に引っ越しました。

（ニューヨーク州・とらのすけ）

くそう！　なんとカッコイイ引っ越しルートであることよ、とらのすけ。練馬から高円寺というのとはワケがちがう。ちなみにマサチューセッツ州というのは、アメリカの東のほうにある。あのニューヨークシティも近い！

続いては話題沸騰(?)の〝ごんなところに天外魔境〟だ。

●12月にNHKの「まんが日本歴」を見ていたら、平城京のシーンで天外のオープニングの音楽が流れていました。この番組にはゲームのBGMがよく使われています。

（兵庫県・季鋸丈雄）

●1月12日のフジテレビ・プロ野球ニュースの「40年代ゴルフ」というコーナーで極楽のテーマが流れていた。思わずスピーカーに耳をつけた私……。

（神奈川県・くろすらいむ）

「40年代ゴルフ」に使われてしまっては確かに耳を疑うわな。フジテレビの人は、実は極楽がおっさんであるということを知っていたのだろうか。それを知っていて選んだというのなら、座布団をあげたい選曲の妙。

●朝、眠い目をこすりながらテレビをつけたらなんと「ひらけ！ポンキッキ」で粘土絵（?）のBGMでカブキのテーマ曲が使われていたんですよ。もう眠さなんてふっとんじゃいました！

（新潟県・雅美江）

●天外のBGMは結構いろんなところで使われています。TIME3という番組のきんさんぎんさん特集では、極楽のテーマが流れていました。

（千葉県・桜木智）

しかし、〝きんさんぎんさん〟の特集で〝極楽〟のテーマというのはヤバイんじゃなかろうか(笑)。それとも極楽が異常な長寿男だと知っていてシャレのつもりで選んだのであろうか。いずれにせよ、座布団3枚に値する選曲の妙。

●年末にDuoと共に天外IIを買ってきてやり始めたら、ハマるはハマる。お陰で年末年始はすっかり寝不足。でも、暗闇城あたりをやっていたとき、夕食に豚汁がでてきたのにはまいった。あまりのタイミングのよさにおいしくいただけませんでした。

（神奈川県・KAZ）

クリスマスのプレゼントやお正月のお年玉で天外を手に入れた人も多そうだよね。KAZもその一人かな。暗闇城のあとに豚汁とは困ったね。

●このゲームでなぜか気になるキャラがいる。それは長篠城にいるウナギである。食べられても食べられてもよみがえる。そしてまた食べられてしまう、ケナゲな奴。卍丸、もう彼（彼女）を食べないでくれ。

（静岡県・虹巻真）

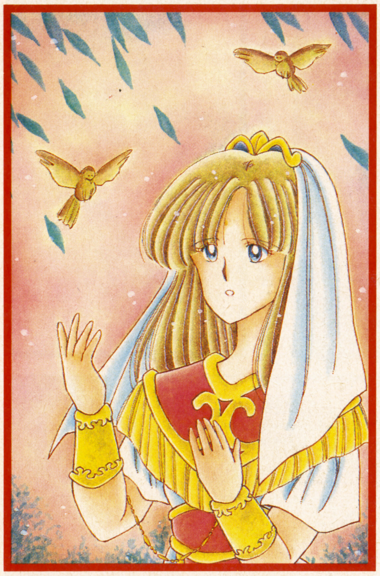
ギャハハハ、虹巻！　まいった、お前のその感性には脱帽だ。有無をいわさず食べられてしまう長篠城のウナギに着目したのもよかったが、ハガキの詩的な文体もよい。今月の満塁ホームランだ(笑)。座布団10枚！

さて、今月のBGM人気投票。

1位・卍丸のテーマ	61票
2位・Lマップ	50票
3位・殺意	36票
4位・神との別れ	35票
4位・カブキのテーマ	35票
4位・絹のテーマ	35票

今月は羽田ひとっと&間ともみの組織票によりLマップが大躍進。そろそろ終盤に近づいたこの人気投票。とりあえず、3月末日を最終締め切りにしたいと思います。組織票など、なんでもアリだからみんなどんどん送ってね。

そう言えば、1月8日(金)の午後6時30分からTV東京で「天外魔境自来也」が放映されました。みんな見たかな。見た人は感想を送ってね。



↑大阪府・キララ

↑青森県・弁当

↑北海道・たちばな桜

↑山梨県・希望

↑滋賀県・今西憲司

JOY&MIKEのカブキ伝地獄耳

ジョイ君、カブキ伝の戦闘シーンの写真が公開されたみたいだね。やっぱり今回はFF式のようだけど、ガラッと雰囲気が変わってるんで新鮮に見えていいね。

そうだね。でもまだ開発中の画面らしいんで、細かい部分はこれからまた変わるかもしれないよ。

京都の嵐山には遊園地があるそうだね。ローラーコースターやコーヒーカップといったアトラクションの名前を聞いたよ。

うん。他にもホラーハウスやエターナルメイズ（永遠の迷路）といったのもあるらしい。どんな風に見せてくれるのか分からないけど、広井総師は楽しいモノ好きだから、ひょっとするとアトラクションで自由に遊べたりするのかもしれないね。

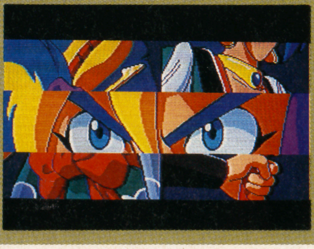
ジョイ君、他にもっと新情報はないのかい？　最近読者からもカブキ伝の情報がもっと知りたいっていうハガキがたくさんくるよ。

うん、オープニングなんだけどね、桜の枝を持ったカブキが満月の夜にたたずむ。そしてセリフ〝ジパングに、あいや宇宙にその名も高きカブキ団十郎様が地獄の果て～御案内だ～ッ〟

文字で説明されたってピンとこないよぉ。写真はないのかい？

ジョイーあるよ。でも載せるスペースがないんだ。マイクーギャ。

↑カブキと世阿弥のパーティによる戦闘。アングルが新鮮ね



↑カッチョイイオープニングのひとコマ。来月はもっと載せるよ

今月のお触れ書き

いやぁ、2月号で失敗をしてしまいました。埼玉県のはるちゃんと千葉県の桜木智のイラストキャプションが入れ替わっていました。〝絶対ゆるさない〟と書かれていたはるちゃんのイラストは、このことを予期していたかのよう。絶対許して（笑）。ということでお便りを待ってるよ！

CLUB 邪教の館

必死に単行本制作中！　4月上旬は死守するぞ

もうCDは聞いてくれたかな？　先月の24日に発売されているので、まだの人は急いでレコード屋へ走ろう。炸裂する増子サウンド＆西脇アレンジが深い世界へ連れていってくれるぞ。CDの感想も募集しているので、どんどん送ってほしい。

さて、現在進行中の当クラブ単行本は、順調ではないがだんだん形になってきている。どうもまともでない企画ばかり力が入っちゃっているけど、ますます読者の皆さんに楽しんでいただける内容にはなりそう。発売日はまだ確定していないけど、4月上旬は守るよう努力するので、応援してほしい。アケミや支配人も待ちくたびれていることだし……。がんばりますので、今しばらくのお待ちを！

☆当クラブ所在地☆

早く『真・女神転生II』の情報が出てこないかな、と手ぐすね引いているバーテンダーに、活気づけるお便りを大募集中！

宛て先は〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局
HIPPON SUPER！編集部
CLUB邪教の館係まで

MEMBER'S ONLY

●ほとんどの雑誌が『真・女神転生』の紹介をすると「主人公が善にも悪にもなれる」って書いてあるけど、その悪ってもしかして“カオス”のこと？　だとしたらおかしいと思います。

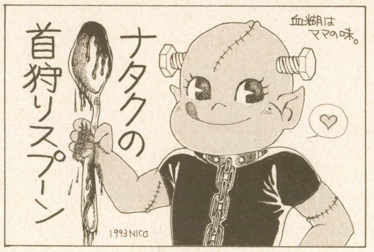
CODE 0067 岐阜県 ぷるるん

★秩序だから善、混沌だから悪。諸ＲＰＧに見られる単純な二元論の結論。このCLUBに出入りしている皆さんは、そんなことがまやかしであることに気がついているはずだ。

●そりゃねーぞ、というバグに遭遇しました。NEUTRALでカテドラルに入り、3魔王、カオスヒーロー、リリスを倒した状態でセーブした後、魔王、天魔、鬼神というCHAOSパーティで目の前の悪魔を殺しまくっていました。すると属性がCHAOS化してしまったのです。この状態でアスラ王に会いにいくと、ミカエルを倒してくれと言われるのですが、すでに3魔王を倒しているのでデビルリングが作れません。完璧にハマリ状態です。

CODE 0068 愛知県 せらび

↑CODE 0070 東京都 かくみ
ハガキの裏に一言「うれしいけど……」。これがすべてを表していると言えましょう（笑）



↑CODE 0047 大阪府 NICO
筒井康隆の「薬菜飯店」中の短編「イチゴの日」がこれに近いイメージだ。巨大なスプーンで人間を潰し……

★このバグについては、同様の情報を各方面から聞いている。何とも対処のしようがない。わたしとしては、そうならないように気をつけてプレイしてくれと言うのみだ。

●わたしの先輩は「美しいものしか仲魔にしない」といって、おもに女性系の悪魔を仲魔にしている。その執念のせいか、仲魔全員をウンディーネにするというバグを引き起こした。人の執念はスーファミを超える！

CODE 0069 北海道 早枝樫

★これは強烈なバグだ。しかしゲームの進行には影響を及ぼすことがなさそうなのでちょっと安心。以前紹介した「主人公がふたりになってしまうバグ」と同系列のものだろう。それにしてもすごい執念だね、その先輩……。

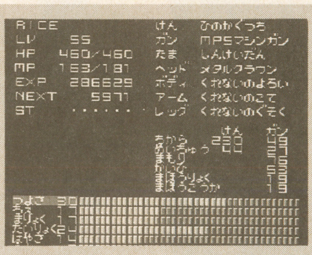
←CODE 0071 愛媛県 龍牙夏稀
何だかミョーなインパクト。何がナイスなんだかさっぱりわからんが、強烈であることだけは確かだ

贖罪の回廊
しょくざいのかいろう

おかげさまで『真・女神転生』の2冊の単行本は大好評をいただいている。しかし、毎度おなじみ誤植＆データミスが多い。言い訳するのもなんだけど、時間がなかったのよね。で、ここでおわびかたがた、訂正をさせていただこうと思う。買っていただいたかた、どうかこのページをご覧になって、間違いをチェックしてくださいませ。なお、スペースの関係上、扱うのは「徹底攻略編」のみに限らせていただく。

まずはアリオクとアスラ王のことから。以前このコーナーでも言ったんだけど、この2体の悪魔は仲魔にならない。絶対に。さも仲魔になるように書いちゃったので「徹夜したけどできませんでした」なんてお便りが来ると心が痛むのであった。

それからＰ41の「仲魔にすることに制限のある悪魔」のヤマについて。スガモプリズンイベントクリア後でないと仲魔にできないとあるけど、自身のレベルと合体用の悪魔が足りていればいつでも仲魔になるのよ、これが。引っかかりやすいミスでした。



↑悪霊同士の合体は、まず悪霊を仲魔にするのがたいへん。ちなみに屍死の3身合体は、常にコープスになってしまうのだ

Ｐ91にベリアルに関して「まともに戦っても勝ち目は薄い」とあるんだけど、実はそうではない。まともだろうがまともでなかろうが、通常戦闘でベリアルに勝つことは不可能。だってこちらの攻撃はいっさい効かないのだ。脇見の壷なくしてはこのイベントをクリアできない。

Ｐ45、人間（メシア、ガイア教徒）と悪魔の合体における優先順位のところ。本ではメシア教徒の最後が妖精になっておりますが、本当は精霊でした、うーむ。地霊→邪鬼→妖精→天使→邪神→霊鳥→妖鳥→凶鳥→神獣→聖獣→精霊が正しい順序。

Ｐ56のダーク悪魔同士の合体表に、悪霊×悪霊＝屍鬼の表記が抜けている。試しに悪霊シェイドと悪霊ゴーストを合体させてみよう。屍鬼ゾンビアーミーができるのだ。

↑ひのかぐつちをヒロインに装備させ、主人公は別の剣を装備する。これが最強の武器装備パターンになる。こんな重要なことを忘れたとは、恥かしいの一語だ

Ｐ69の魔石について、現在ＨＰ×２の回復とあるが、実際は最大ＨＰの25％回復。魔石はプレー中よく使うので気いくいていた人も多いと思う。

Ｐ59ヒノカグツチの剣の表記に男専用と書いてあるが、ヒロインも使用可能なのだ。

もしかしたらまだあるかも。どうもすみませんでした。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Fire

Water

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

あれよこれよでとにかく3月を迎えるわけで、ひょっこりとウィザードリィ友の会がスタートしようとしているところですねえ。何かとこのごろ寒い日やら暖かい日が繰り返されているようで、デリケートな身体をお持ちの人々は風邪をひいたり、意味不明の苦痛にあえいだりするはず。長生きしましょう。

I-296 飛んでみたらば新世界があった

●僕が最近『ウィザードリィⅤ』で凝っている遊び方なんですが、あのオートマップを見ると「穴」があまりにも沢山ある。ひょっとしてひょっとすると、と思い、マロールダイビングを敢行したところ、おお、これはすごい。ほとんどは石ではありませんよ。かなり広い閉鎖空間も沢山あります。意味不明のドアがあったりしてかなり面白いです、別に何があるというわけではないのですが。このごろは平均レベル350の精鋭パーティで、マップ内の「穴」をかたっぱしから埋めまわって遊んでいます。中にはマロールで侵入できないところもあるようですが。ちなみに地下2階などは完全な四角形というかほとんど正方形のマップですよ。ララムームーを倒すことにも飽きてしまった方、ぜひお試しになってみてはいかがでしょうか。ただし、飛ぶ前にはセーブを忘れずに。しかし、もしマロールの使えないパーティがテレポーターでこういうところに飛ばされた場合、うーん考えただけでも恐ろしい。ロクトフェイトでも使えるならばひと安心だけど。テレポーターにはご用心といったところでしょうか。

（千葉県・LOON Jr.）

I-297 英語プレイヤーによるレポート

●先日気分を変えようと、「Ⅴ」を英語でプレイしたところ、面白い発見をしましたので報告します。

①「くびをはねられた」。ファミコンでは“DECAPITATED”だったのに“BEHEADED”になっていた。

②直接攻撃で殺すと“KILLED”なのだが、呪文でやっつけると“DEAD”になる。

③NPCとの会話の第一声、「こんにちは」が英語だと“HI”になる。

（東京都・中谷文吉）

●私は英語と日本語のチャンポン表示、つまり英語がちょいと難しいと日本語表示に変えてプレイするというやつ、を愛用しています。で、ひとつ気になることを発見しちゃったんです。地下4階のルーンに会いに行くときのジグソー信託銀行の途中で、特定のディスクを作動させると「安全装置解除」って表示されるときがあるんですが、英文の方は“SAFE DEPOSIT BOX OPENED”だから「貸し金庫が開いた」ってことなんじゃないのかなあ。現に、作動させるといろいろとアイテムが手に入るし、なんたって場所は銀行ですから。どうなんでしょうか。

（東京都・水沢きりん）

何もかも英語にしてプレイするとまるで別の遊びをしている気分になるのがまったく快感。と同時に民族的言語的相違がゲームを構築する言葉に現れているわけなのである。全ての人々よ、もっと英語プレイしてヘンテコな言語相違を発見してレポートしてくれ。

S-298 投稿コード「S」のスペシャルだ

●SFC版地下8階の火の玉の超難解な質問に正解すると、「なんじの思考、正しきものなり」とほめてくれますが、こんなもの解ける奴の思考って本当に正しいのだろうか？　私はAM 4時にやっと全問正解できました。昼間にやってたらたぶん解けなかったでしょう。

（東京都・中谷文吉）

●PCエンジンの『ウィザードリィⅤ』はすごい。なんたって発売日にいきなり中古で￥3980で売られて本体持っていない僕に買われるくらいだもの。

（千葉県・村瀬健二）

●首をはねられにくくするアイテムで「魔法のえりまき」っていうのがあればいいのになあと、アークデーモンに首をはねられながら思った。

（東京都・えぴくと）

●僕の友達のKくんは、金属アレルギーなので、金属製の武器や防具はいっさい装備させません。

（埼玉県・バカじゃねーの大沢）

I-299 泳ぎの能力分析前号からの続き

●この間、キャラメイク時のSWIMの値について少し書きましたが、あのあともう少し具体的なことがわかったので追伸いたします。

キャラメイクした時点でのSWIMの値は、そのキャラのすばやさに関係があるようです。すばやさが1ケタのキャラは0、10台ならば1、そして20台ならば2です。レベルアップしてすばやさが10、20に達したときには、それと同時にSWIMの値も上がります。まあ、要するに種族とはあんまり関係なかったということです。あと、クラスチェンジしたときはSWIM値も下がりますが、またレベルアップですばやさが10、20になったときには同様に上がります。というわけなのですが、ホビットの場合、もとからすばやさは12なのである意味では先天的に泳ぎが上手いといえるのかも知れませんね。

（千葉県・LOON Jr.）

というわけで今月もあっという間に時間が過ぎてしまいましたウィザードリィ友の会です。そうそう、投稿には機種名とタイトルを書いて下さいな。たまに何だか分からないのがあるんでね。

↑岡山県・小坂康夫

↓北海道・信山☆しんざん

Wizardry

●連載第12回

ドント・ウォーリー内田の海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ THE GAME MAGAZINE FROM OVER SEAS

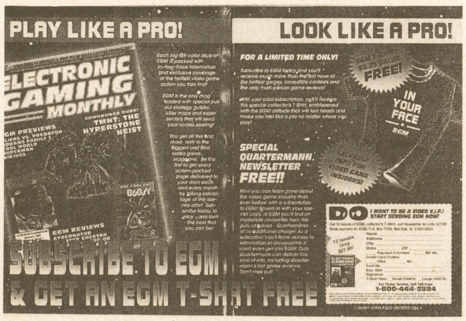
イギリスのアミーガの雑誌には、大抵オマケのフロッピーディスクがついてくる。アミーガを持ってないと、見られないけど、何が入っているか想像してるだけでとても楽しい。日本の雑誌も、ディスクシステムのオマケくらいつけてくれればいいのにな。

ある日、家のポストに何かのカタログのようなチラシが一枚投げ込まれていた。ワープロで印刷したようなチープな体裁のそのチラシは、なんとエッチな本やビデオの通信販売カタログであった。エッチなものなど見たこともないマジメな内田は、家に本が送られてくるそのシステムだけ（？）には興味を抱いた。

いつも読んでるゲーム雑誌も、本屋さんまで行かなくても家まで配達してくれたらラクでいいのになぁ。

←石の森章太郎のゼルダの漫画ものっていた『ニンテンドーパワー』はNES、S-NES、GBのみの本

↑イギリスの『トータル』。オマケはバインダー、ゲームボーイホルスター、バッヂ＆Tシャツの3択。Tシャツのサイズも"ちっちゃめ、そこそこ、ずんぐり"という3択、『トータル』らしくて笑える



↓これはおなじみの『エレクトロニック・ゲイミング・マンスリー』の定期購読広告。オマケはTシャツとスペシャルニュース通信。何が書いてあんだろ（笑）。購読料はチョット高めで1年間12冊で27・95ドル（約3300円）

←『ニンテンドーパワー』の定期購読広告。いろいろオマケがついて15ドルってんだから安い。一瞬ココロを動かされたが、よく見ると北米居住者向けの値段しか書いていない。日本人はダメということか。冷たい任天堂

オマケいっぱいの洋雑誌定期購読

ニューヨークタイムズっていうアメリカの新聞があるのはみんな知ってるよね。日本でもよく聞く名前だし、アメリカでは一番多く読まれている新聞なんだ。

そんなタイムズの発行部数は約200万部。日本で一番の読売新聞が1000万部近いということを考えると、エラソーなわりには大したことないな、なんて思うかもしれない。日本の倍も人口が多いアメリカで、だもんね。

でもそうなってしまうには大きな理由があるんだ。それはアメリカのとてつもない"広さ"。あんまり広すぎるために、みんなが同じ時間に同じ新聞が読めないのがアメリカなんだ。

面積が日本の25倍もあるアメリカは、本土だけでも4つの時差による区分がある。西のはじにあるロスと東の先にあるニューヨークでは、3時間の時差ができてしまうくらい広いんだ。だから、朝に読んでもらわなくちゃならない新聞には"全国紙"というものが成立しないんだ。

なおかつ、それくらい広いと近くに本屋さんがない、という家もたくさんある。"大草原の小さな家"に住んでたら、本屋さんまで車で数時間、なんてことにもなってしまう。

そんなワケで、アメリカ（ヨーロッパもそうだけど）では自宅に直接雑誌を郵送してくれるうえに、いろいろおトクな定期購読システムがどの雑誌にも用意されているんだ。

例えば米国任天堂の機関誌ともいえる月刊『ニンテンドーパワー』の場合。普通に街で買うと3.5ドル（約420円）が定価だけど、料金先払いの1年間購読だと、なんと15ドル（約1800円）で家まで送ってくれちゃう。2年間では30ドル（約3600円）だ。なんと1冊あたり150円になってしまう。

まぁ、日本でも似たようなシステムはあるけど、せいぜい雑誌の定価×冊数で送料はサービス、てなとこ。でも、アメリカのサービスは値段だけではないのだ。同じく『ニンテンドーパワー』の場合。定期購読を申し込むと、自動的にメンバーシップの会員となり、街では売られていない『スーパーパワーイシュー』なる会員オンリーの冊子が送られてくる（これは任天堂によるおすすめゲームのリストや発売予定ソフト情報の類いであるようだ）。加えて、任天堂発売のソフトを買うときに、数ドル値段を割り引いてくれるチケットまで送ってきてくれるのだ。これは発売されたソフト1点につき1枚送られてくるようで、例えばマリオカート用の5ドル引き券、メトロイド用の4ドル引き券、といったもの。

この他にも任天堂ハードのメンテナンスを無料で受けられたり、時期によってはさらなるサービスがあったり（去年の10月には『トップシークレット・パスワードガイド』なる裏技本がもらえたりした）と、いたれりつくせり。

まぁ、この『ニンテンドーパワー』は他のゲーム誌と比べても格別ゴージャスになっているけど、どの雑誌も似たりよったり同じようなことをやっている。Tシャツやバックナンバーを束ねる専用バインダーをくれたり、（ウソみたいだが）ヘッドホンステレオまでついてくる雑誌もある。こうなると雑誌のほうがオマケなんじゃないかともカン違いしちゃうけどね。

こんな話ばかりしてると、ヒッポンなんか買うのやめてアチラの雑誌を買おう、なんて思う人もいるかもしれないな。もちろん、それもできないこともない。でも原則として現地の通貨で払わなければいけないし、クレジットカードや小切手を使わなければならなかったりと、面倒くさい。そして、航空便で送ってもらうために、結構高い値段になっちゃうので、割引のうまみが消えてしまう。ま、当然。"それでもいい、俺はTシャツが欲しいんだ！"という奇特な人がいるなら、お便りをくれれば内田が相談に乗りましょう。

駅前の本屋さんへヒッポンを求めて走る。君はヒッポン、友達はファミ通。読んだら取り替えっこ。狭い日本のそんな風景も、楽しいけどね。

93'AOU

アミューズメントエキスポ

次はコレだ！

アーケードゲーム
新作の家庭用ハード
移植期待作品

アーケードの新作発表にあたって、家庭用ハードへの移植についても考えてみる。

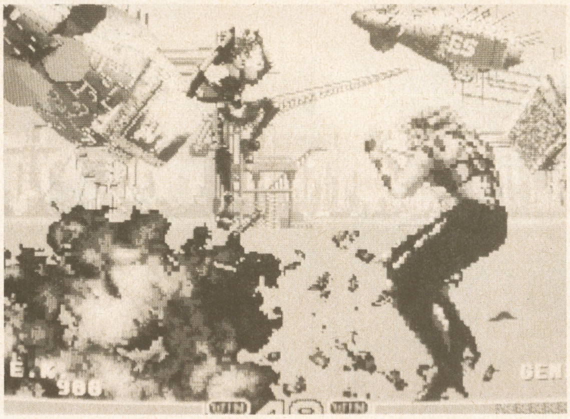
格闘ゲームラッシュ全8タイトルが勢揃い

注目はセガ"ダークエッジ"
カプコンはプロレス"マッスルボマー"

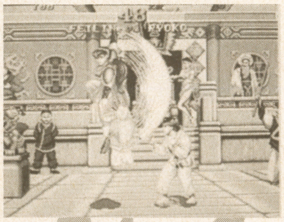
新作の多くは、いずれも『ストリートファイターII』タイプで、キャラクターの個性などで差別化をしていた。その中で注目を集めていたのは、セガ『ダークエッジ』。３Ｄ構成で奥行きのあるフィールド、360度に対戦を展開する新しいタイプ。その凄さは圧巻だ。

そして台風の目とも言えるカプコンが今回出展したのは、『マッスルボマー』。登場キャラクターは総勢10人、必殺技はコマンド入力。４人同時プレイ可能なプロレスゲームだ。その他、ラブミーテンダーな主人公の『ナックルバッシュ』という愉快な作品もあった。

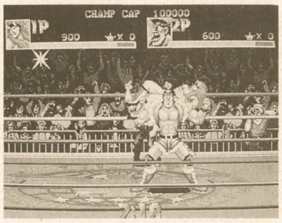
←ナムコ『ナックルヘッズ』。4人プレイ可能の殴り合いだ



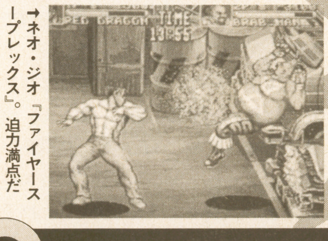
↓ド派手な画面でインパクトは最高。今や格闘ゲームの常識となったコマンド技も存在する。キャラクターは、ロボットやらアニキやらで愉快。移植は難しそうだけど是非……



↑デコ『ファイターズヒストリー』。移植度は高そう



←『マッスルボマー』。家庭用移植を意識した感じだぞ



↑ネオ・ジオ『ファイヤースープレックス』。迫力満点だ

気になるメーカーコメント

マッスルボマー

マッスルボマーですか？今現在、また今後も移植の可能性が出てくるかどうかは未定です。（カプコン）

ファイターズヒストリー

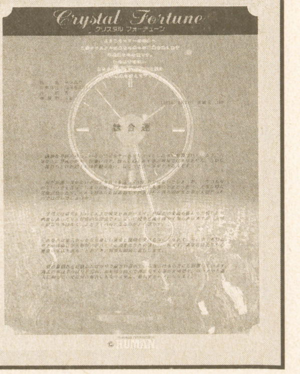
もともとアーケードメーカーなんで、特にコレというのではなく常に移植については検討中です。（データイースト）

ちょっと見かけた おかしなもの

占いゲームも多数

占いゲームもブームに乗って増えつつある。ビデオゲームに比べて筐体などの外見が様々で、どれも面白いものばかり。実写を使ったものは何点か存在したが、インパクトに欠ける。ところが、ヒューマンの『クリスタルフォーチュン』は違う。数ある占い筐体の中で、人形が入っているモノといったら他にない。さらに、設置された水晶玉の中にはレーザーが飛び交い、人形が突然目を開ける。カルトだ。スタッフ一同おかしさと気味悪さをこらえつつプレイ。結果はともあれ、けっこうキますよ。

←結果は打ち出してくれるのも当然。結構キレイでいいね
↓これがその筐体。夜中にはやりたくないって感じ（笑）

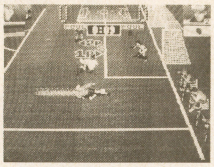
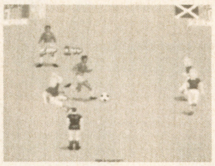
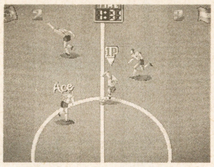


©1993 SNK CORP ©CAPCOM ©1993 DATA EAST CORP ©TOAPLAN Co.,Ltd.1993 ©㈱ナムコ ©SEGA ©HUMAN ©TAITO CORP.1993 ©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

サッカー人気に拍車がかかる個性派4タイトル

Jリーグの影響か 新作タイトル数多し

ブームといえば、Ｊリーグがスタートしてからの最近は、サッカーにも人気が集まりつつある。これまで、アーケードにサッカーゲームが少なかったことを考えると、今回の新作はそのサッカー人気のおかげとも言えそう。タイトー『ハットトリックヒーロー'93』は、シリーズ2作目。ラフプレイ、ハプニングありと、ダイナミックな演出が特徴。またコナミの『プレミアーサッカー』は、画期的な新システムがウリ。NEO・GEOの新作にもサッカーが登場。また、出展はされなかったが、ヒューマンからもアーケードのサッカーが登場するという情報も入っている。

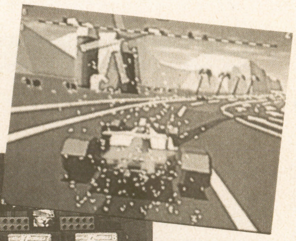
ハットトリックヒーロー'93	プレミアーサッカー	得点王	新作の移植は？
			今回、業務用として3タイトルが出展されたが、家庭用ハードには既に数多くのサッカーゲームが発売されている。また、Jリーグとのタイアップで制作されたソフトもリリースされていることから、今後これらのゲームが家庭用に移植される可能性は高そうだ。特にハットトリックヒーローは、前作がSFCに移植されている点で、期待できる。
前作のシステムに加え、スローイン時などに作戦や技を選択することができる。前作をはるかに上回るド派手な演出を見せてくれる。ラフプレイをすると、イエローカード、レッドカードが出される。	コナミ初のサッカーゲームは、プレイヤーがキャラクターのサイズを任意に変更できるシステムが特徴的。サッカーの持つ魅力を、忠実に再現しようという努力がうかがえる作品だ。	本誌でも既に紹介したNEO・GEOの新作。各チームに得意、不得意のパラメータがある、リアルなサッカーシミュレーション。全13チーム、ゲームモードは3種類。遊び応えも十分だ。	

大型筐体・話題のV・F（バーチャ・フォーミュラ）、ギャラクシアン^{3}を出展

テーマパーク設置を意識した 大規模なシステム構成の作品が目立つ

大型筐体といえば、以前は体感ゲームを含んでそう呼ばれていたものだが、最近ではテーマパークなどの出現によって、普通のゲームセンターなどにはおけないような規模のものを指すようになった。そしてその典型例、セガ『バーチャ・フォーミュラ』の出展。前作『バーチャ・レーシング』をさらにグレードアップさせた大規模F-Ⅰレース。超大画面のディスプレイに映し出される、ポリゴンの３Ｄ画面は大迫力だ。そしてナムコからは、『ギャラクシアン^3』の小規模システム『シアター6・ギャラクシアン^3』。今までよりも小さなスペースに設置できる。どちらもマシン自体の機能が高く、家庭用移植はかなり難しそうだ。

←ナムコ『シアター6・ギャラクシアン^3』。省スペース化されても、注目度は高い。これで、ギャラクシアンがプレイできる場所が増えるね



←まさに壮観。セガ『バーチャ・フォーミュラ』の全景。画面の見た目は同じだが、動きはより滑らかに

気になるメーカーコメント

ギャラクシアン^3

ギャラクシアン^{3}はテーマパーク等で多人数プレイを目的として制作されたものですから、特にコンシュマー機への移植を意識していることはありません。（ナムコ）

バーチャフォーミュラ

VFの様な作品はポリゴンの枚数にしても家庭用で表現するのは難しいですね。例え移植が出来たとしても完全移植というのは難しいと思います。（セガ）

レポートを終えて… 総括

家庭用ハードへの移植とは無関係か

会場をすべてまわって気がついたが、出展されていたゲームは、人気の高い格闘アクションにジャンルが集中していた。これは、アーケードゲームのいわゆる売れ線狙いであり、家庭用ハードへの移植とは無縁と受け取ることができる。家庭用ハードへの移植が可能だろう、または移植を意識した作りである、という印象を受けた作品もいくつかあったが、メーカーからはハッキリした解答をもらうことができなかった。これはよくも悪くも解釈できるが、やはり面白いものは家でもゆっくりやりたい。今後の動きに期待しよう。

↑毎年多くの人が訪れるこのイベントだが、「賑わい」という感じがしないのはなぜか。どこもかしこも格闘ゲームというのも……

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン　ファミコン　PCエンジン　メガドライブ　ゲームボーイ

中古ソフト情報局

アクションやシューティング、RPGなどいろいろなジャンルに分かれているゲームソフト。それぞれのジャンルには、魅力的なゲームがそろっています。そこで今月から数回に渡って、各ジャンルの特集をしていきます。第1回は、誰もが一度は遊んだことがあるシューティングゲームです。

データバンクトピックス

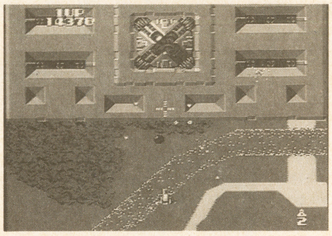
どうなってるの？　最近のシューティングゲーム

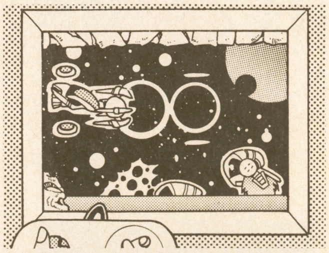
このところ元気のないシューティングゲーム業界を、中古ソフトから見直そう！

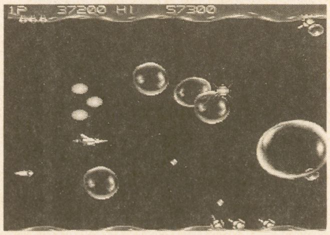
昔のSTGはつまらない!?

襲いかかる敵キャラクターの大群を相手に、自機を操り、ひたすら敵を撃ち落としていくシューティングゲーム。ゲームの目的が単純明快なことから、誰でもとっつきやすくて、ハマることができるのが特徴です。ところが、92年のSTG業界をふりかえると、あまり好調な年とはいえなかったようです。力の入った作品もいくつか登場していますが（コナミ：SFC アクスレイ、セガ：MD サンダーフォースⅣ）、全体的な本数はじょじょに減っています。原因としては、他のジャンルの力が伸びてきたこと、難易度が高くなって初心者やあまりうまくないプレーヤーが離れていったことなどが考えられます。特に最近のSTGは、ビジュアルは格段にキレイになったが、ゲームバランスが高めで一般ウケしないものが多く出ています。新しいシステムがいろいろと使われることで、プレーが複雑になりがちです。単純でソウカイ感を味わえるというSTGが少なくなったのがSTG離れの最大の原因といえるでしょう。STGの基本を楽しむためにも、初期のSTGを探してみてはどうでしょうか。システムは単純ながらも、なぜか熱中してしまうゲームを見つけられるかもしれません。そうすればSTGが面白くなっていきます。

↓発表されたのは何年も前ですが、様々なリメイクをされて、今も有名な『ゼビウス』です。







↑『グラディウス』シリーズは、いろいろな機種に移植されて、高い人気を誇っています。

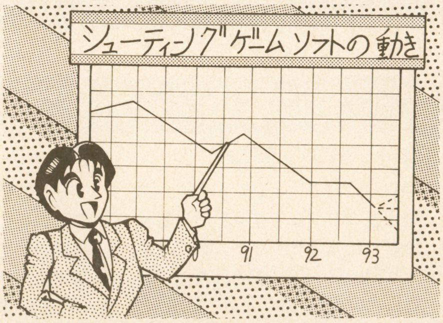
これがおすすめSTGだ！

昔のSTGには、余計なシステムや複雑なパワーアップがついていないものがほとんどです。今のSTGに慣れた目でプレーすると地味に感じられるかも知れませんが、STG本来の目的がハッキリと画面に現れているのがわかります。敵を撃ち落とすこと、敵の弾をかわすこと。このふたつの要素がSTGの基本となっているのです。今のSTGは、この当時の基本システムにいろいろな装飾をほどこしたものといえるでしょう。STGが登場したころは、この基本に忠実なゲームが多くありました。基本をふまえつつ、ゲーム独自の味を上乗せして、面白いゲームが登場していったのです。中古ソフト市場を利用してもらえば、この当時のソフトが比較的簡単に手に入ります。昔のゲームといっても、まだまだ面白いソフトはたくさんあります。以下の表におすすめできるSTGをリストアップしました。みなさんの楽しめるSTGを探してみてください。

	タイトル	買うとき	売るとき
SFC	グラディウスIII	3600	1800
	スーパーアレスタ	4500	2500
FC	スターラスター	1000	300
	サマーカーニバル　烈火	2800	1000
PC (CD-ROM)	ゼビウス	2500	1200
	ギャラガ　'88	1200	500
MD	エアロブラスター	1500	800
	ソル・フィース(MEGA－CD)	2000	1200

グラフでわかるSTGの動き！

右のグラフは、ここ数年のSTGの本数を簡単に表わしてみたものです。これで示されているように、STG市場は下降傾向にあることがわかります。これは、92年のSTGソフトラインナップを見てみるとハッキリします。RPGやアクションなどではビッグタイトルがぞくぞく登場しているのに対して、STGではいくつかの目立つ作品のほかには動きらしいものはみられません。これは93年になってもいえることです。今の状態では、STGが上向きになっていくのは、しばらく先になってしまうかもしれません。"STG＝高難易度"というイメージをなくすためにも、プレーヤーが気軽に楽しめるようなSTGがあってもいいのではないでしょうか。



●中古価格相場の"前比"とは、前回2月号で調査した時点（'92年12月上旬）での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。前回データのないソフトは－になっています。

●スーパーファミコン●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アースライト	8600	4800	▼ 200	2300	0	SLG
アウターワールド	8800	5700	△ 500	2600	△ 200	AVG
アクスレイ	8800	4700	▼ 100	2600	▼ 100	STG
あしたのジョー	8900	5600	0	3200	0	SPG
アダムスファミリー	8800	4800	0	2700	0	ACG
ウィザードリィⅤ	9800	4500	0	3000	0	RPG
エイリアンVSプレデター	9800	4300	—	2800	—	ACG
SDガンダム外伝2 円卓の騎士	9500	4500	△ 300	3700	△ 200	RPG
SD機動戦士ガンダム Ⅴ作戦発動	7800	4300	0	2300	0	SLG
F-ZERO	7000	3900	▼ 200	2400	▼ 200	SPG
F-1 GRAND PRIX	9700	5400	0	3000	0	SPG
大相撲魂(スピリッツ)	9000	5200	▼ 400	2800	▼ 400	SPG
弟切草	8800	4400	0	2800	0	AVG
CACOMA KNIGHT	7800	4700	0	2400	0	ACG
餓狼伝説	9800	6200	0	3800	0	ACG
ガンフォース	8300	4200	▼ 100	3000	▼ 100	ACG
キング・オブ・モンスターズ	8800	4700	0	3100	0	SLG
クリスティーワールド	8000	4300		3100		ACG
甲竜伝説ヴィルガスト	9000	5000	△ 200	2900	△ 200	RPG
コズモギャング ザ ビデオ	7900	4200	0	3200	0	STG
PSYCHO DREAM	8900	5600	0	3100	0	ACG
サイバーナイト	8900	5300	0	3100	0	RPG
3×3EYES	9500	6100	▼ 300	2800	▼ 300	RPG
重装機兵ヴァルケン	8800	5800	0	3300	0	ACG
少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	7800	4600	0	2900	0	ACG
初代熱血硬派くにおくん	8900	4100	0	3000	0	ACG
真・女神転生	9800	4900	0	3700	▼ 200	RPG
スーパー大相撲 熱戦大一番	8800	5700	0	3400	0	SPG
スーパースターウォーズ	8800	4700	0	3100	0	ACG
スーパー倉庫番	7800	4300	—	2600	—	PZG
スーパーチャイニーズワールド2	8800	5400	—	2700	—	ACG
SUPER TETRIS2＋Bombliss	8500	5500	—	3400	—	PZG
スーパーニチブツマージャン	8800	4200	0	3300	0	ETC
スーパーブラックバス	9800	4300	0	3600	0	SLG
スーパーマリオカート	8900	6600	▼ 200	3500	▼ 200	SPG

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	8800	4700	0	3100	0	ETC
スーパーロイヤルブラッド	9800	5100	0	3800	0	SLG
スカイミッション	8300	5200	0	3800	0	ACG
ストリートファイターⅡ	9800	6700	▼ 100	3900	▼ 100	ACG
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	8000	3600	0	1800	0	RPG
ソウルブレイダー	8800	3000	△ 300	1400	△ 300	RPG
ソニックブラストマン	8500	4800	0	2300	0	ACG
ソングマスター	9000	5300	0	3600	0	RPG
タイニートゥーンアドベンチャーズ	8000	5500	▼ 200	3900	▼ 200	ACG
大爆笑 人生劇場	8500	5800	0	4000	0	ETC
ダンジョン・マスター	9800	3900	△ 200	1700	△ 200	RPG
T.M.N.T.	8500	3700	0	2800	0	ACG
ドラゴンクエストⅤ	9600	7000	▼ 300	3700	▼ 300	RPG
ドラゴンズアース	9800	6800	—	3900	—	SLG
ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	9500	4000	△ 100	1900	△ 100	RPG
中島悟監修 スーパーF1ヒーロー	8900	5200	0	3700	0	SPG
ナグザットスーパーピンボール 邪鬼破壊	8500	4800	0	3400	0	ETC
パチ夫くんSpecial	9800	5900	0	3600	0	ETC
バトルサッカー	9500	4100	0	3400	0	ETC
パロディウスだ！	8500	4800	▼ 400	2500	▼ 400	STG
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…！	9500	6600	▼ 200	4500	▼ 200	SLG
飛竜の拳S ハイパーバージョン	9700	5900	0	4500	0	ACG
ファイナルファンタジーⅤ	9800	7800	▼ 200	6700	▼ 200	RPG
BURAI ～八玉の勇士伝説～	9800	6500	—	4100	—	RPG
弁慶外伝 ～砂の章～	9600	5400	0	4100	0	RPG
マイト・アンド・マジック bookⅡ	8800	6200	—	4300	—	RPG
負けるな！ 魔剣道	8800	5100	—	3200	—	ACG
ヨーロッパ戦線	12800	8400	—	5800	—	SLG
46億年物語	9600	5700	0	3500	0	ACG
らんま1/2～熱烈乱闘編～	9600	6100	▼ 500	4700	▼ 500	ACG
リターン・オブ・双裁竜	8600	4700	—	2400	—	ACG
レナス 一古代機械の記憶一	9600	7100	0	3500	0	RPG
レミングス	8500	3400	0	1500	0	PZG
ロマンシング・サガ	9500	4300	0	2000	0	RPG
ワールドクラスラグビー	7900	6700	—	4100	—	SPG

新作ソフトチェック

新作ソフトの紹介と、気になる価格の動きをチェックしていくこのコーナー。今回はアクションゲーム1本とアドベンチャーゲーム2本を紹介します。このアドベンチャーゲームは、機種は違っていても同じCD－ROMを媒体としているのが特徴です。普通のROMカセットを使った場合には、メモリーなどの制約からグラフィックやサウンドが貧弱なものになりがちでした。しかし、CD－ROMを用いれば、メモリー量を飛躍的に増すことができます。いろいろなパターンのグラフィックを表示できるので、ゲームが単調になりません。またサウンドに関しても、CDを音源とした実際と同じ音楽を使えたり、キャラクターの声を声優の肉声に変えることもできます。CD－ROMの普及によって、アドベンチャーゲームを見直すことができそうです。

通学路に待ち伏せる妖怪達を倒して、学校へ急げっ!!

負けるな／魔剣道

ちょっとシャレのきいたタイトルのアクションゲームの登場です。プレーヤーはごく普通のかわいい女子高校生。ところが、その彼女が妖怪退治をしなければならないハメになってしまいました。妖怪が現われるのは、彼女が毎朝通る通学路。襲いかかってくる妖怪をけちらして学校へ行かなければ、遅刻してしまいます。彼女が使う武器は剣道の竹刀。ステージ途中で現われるアイテムを取れば、パワーアップ攻撃ができるようになります。ステージの最後には個性的なボスキャラとの一騎撃ち。果たして彼女は、無事に学校にたどり着くことができるのでしょうか？　おまけとして、シングルCDがもれなくついてくる特典があります。

（SFC　定価8800円）

人気アニメがCD-ROMで復活！　ファンなら買いだ!!

ふしぎの海のナディア

92年にNHKで放映されて大人気だった同名アニメをCD－ROMでゲーム化。TVストーリーの間に起こったエピソードのひとつとして構成されています。各キャラクターにはTV版と同じ声優を当てているのが特徴。すべてのせりふが肉声で表現されるので、TVからのファンも納得できるものになっています。プレーヤーは、キャラクターの声を聞きながら、ストーリーの要所要所でコマンドを選択します。しかし、ゲーム性はほとんどないので、ストーリーを楽しむのがメインといっていいでしょう。そのほかにも、作品に関するクイズをまとめたクイズモードが入っていますので、ストーリーを見終わってもクイズで遊べます。

（SCD－ROM　定価6800円）

不思議で楽しい竹本ワールドをメガドラで体感できる！

ゆみみみっくす

独特の可愛いタッチが特徴的な竹本泉キャラクター。一部でカルト的なファンもいる竹本作品のCDゲームです。ゲームに使われている原画の段階から、作者本人が関わっていたということですから、グラフィックのクオリティーの高さは群を抜いています。ところどころでコマンドを選択していくのは、従来のアドベンチャーと変わりはありません。ただし、選んだコマンドによって、その後のストーリーが変わっていくマルチストーリーですので、一度ラストまで行ったとしても、次には違うことが起こるかもしれないのが最大の特徴です。ゲームはツマることはありませんので、気軽にいろいろなことをやってみるのがいいでしょう。

（MD　定価7800円）

●これら価格相場は、目安として12月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとはかぎりません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

● ファミリーコンピュータ ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
いただきストリート 私のお店によってって	6800	4400	0	1900	0	ETC
1999 ほれ見たことか！ 世紀末	7300	3500	0	1900	0	ETC
エスパードリーム2	6800	4500	—	1800	—	ACG
F1センセーション	5800	5000	—	2100	—	SLG
仮面ライダーSD グランショッカーの野望	6500	4800	—	2300	—	ACG
ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決戦2	6800	4200	0	1400	0	ETC
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	6500	4000	0	1900	0	ETC
恐竜戦隊ジュウレンジャー	6000	2900	△ 400	1300	△ 400	ACG
ココロン	6500	2000	0	700	0	ACG
コロンブス 黄金の夜明け	7500	3200	0	1300	0	SLG
三國志II	14800	7200	▼ 300	2900	▼ 300	SLG
サンリオカーニバル2	3980	3200	—	1400	—	ACG
ジャストブリード	5800	3600	0	2700	0	RPG
重力装甲メタルストーム	6500	2100	▼ 200	500	▼ 200	ACG
スーパーマリオUSA	4900	3200	0	1500	0	ACG
スターウォーズ 帝国の逆襲	7900	3800	▼ 200	1300	▼ 200	ACG
大航海時代	11800	5400	▼ 200	2100	▼ 200	SLG
ダブルドラゴンIII	6200	2400	▼ 200	800	▼ 200	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	4100	▼ 100	1400	▼ 100	ACG
ちびまる子ちゃん うきうきショッピング	5800	3200	0	1500	0	ETC
T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	6900	3800	0	1700	0	ACG
テトリス2＋Bombliss	6500	4000	0	2000	0	ETC
ドクターマリオ	4900	3000	0	1500	0	PZG
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	8500	2800	▼ 300	1100	▼ 300	RPG
ドラゴンボールZIII	7800	4200	▼ 300	1800	▼ 300	RPG
ドンドコドン	5900	1900	—	800	—	ACG
中嶋悟F1ヒーロー2	5900	3600	▼ 300	1600	▼ 300	SPG
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1500	0	ETC
バーコードワールド	7200	4900	▼ 900	2800	▼ 900	ETC
爆笑！ 人生劇場3	6400	3700	0	1800	0	ETC
ハローキティのおはなばたけ	3980	2800	▼ 300	1200	▼ 300	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	3600	▼ 400	1300	▼ 400	SLG
ファミコンジャンプII 最強の七人	8500	3100	▼ 200	1100	▼ 200	RPG
ファミスタ'92	5000	2600	▼ 200	1100	▼ 200	SPG
へべれけ	6200	3700	▼ 300	1100	▼ 300	ACG
ボンバーマンII	5800	3900	0	2000	0	ACG
マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い	9600	4200	▼ 100	1600	▼ 100	ETC
魔法のプリンセス ミンキーモモ	6000	3500	0	2000	0	ACG
マリオ オープン ゴルフ	6000	3600	0	1500	0	SPG
メタルマックス	7800	3600	▼ 200	1800	▼ 200	RPG
モンスターメーカー～7つの秘宝	6800	2800	▼ 300	800	▼ 300	RPG
ヨッシーのクッキー	4900	2500	0	1400	0	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3300	0	1600	0	PZG
ラディア戦記 黎明編	6900	3300	▼ 600	1000	▼ 600	RPG
ランペルール	11800	4000	—	1400	—	SLG
リトルマーメイド	5800	2200	▼ 100	800	▼ 100	ACG
ロイヤルブラッド	9800	4700	▼ 500	1600	▼ 500	SLG
ロックマン5～ブルースの罠!?～	7800	5800	▼ 400	3500	▼ 400	ACG
ワイリー&ライトのロックボード～ザッツ・パラダイス～	6500	5600	—	2100	—	ACG
ワギャンランド3	5800	4600	▼ 300	3000	▼ 300	ACG

● PCエンジン・CD-ROM² ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
イースI・II(CD-ROM)	7800	4700	0	2300	0	RPG
井上麻美 この星にたったひとりのキミ(CD-ROM)	5800	4200	—	1800	—	AVG
イメージファイトII(SCD)	7700	5800	▼ 900	1900	▼ 900	STG
ウィザードリィV(SCD)	7800	4200	▼ 400	2100	▼ 400	RPG
宇宙戦艦ヤマト(SCD)	7800	5500	0	1500	0	SLG
クイズの星(SCD)	6800	4200	0	1800	0	ETC
グラディウスII(SCD)	7800	6100	▼ 600	2100	▼ 600	STG
サークI・II(SCD)	7800	6500	▼ 200	2900	▼ 200	RPG
PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL3 AYA(SCD)	7600	5400	▼ 200	3000	▼ 400	AVG
斬 陽炎の時代(SCD)	7500	4500	0	2000	0	SLG
シムアース(SCD)	6800	5800	—	2500	—	SLG
上海III ドラゴンズアイ(CD-ROM)	7500	6000	▼ 400	2700	▼ 400	ETC
スーパーシュバルツシルトII(SCD)	7800	6300	▼ 400	2500	▼ 400	SLG
スーパーリアル麻雀スペシャル(SCD)	7800	6400	▼ 200	2900	▼ 200	ETC
スターモビール(CD-ROM)	7200	4200	0	1800	0	ETC
スプリガン markII(SCD)	6800	4200	0	2100	0	STG
ソーサリアン(SCD)	7800	5100	△ 100	2300	△ 100	RPG
ダウンタウン熱血行進曲 それいけ大運動会(SCD)	7200	5800	▼ 400	2200	▼ 400	ACG
ダンジョンマスター セロンズ・クエスト(SCD)	8200	5300	▼ 200	1800	▼ 200	RPG
超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング(SCD)	7400	6200	▼ 200	3000	▼ 200	SLG
TECMO WORLDCUP スーパーサッカー(SCD)	7800	6300	▼ 300	2700	▼ 300	SPG
出たな!! ツインビー	6800	3400	△ 100	1600	△ 100	SLG
天外魔境II 卍 MARU(SCD)	7800	3800	▼ 300	1100	▼ 300	RPG
天使の詩(SCD)	7400	2600	△ 100	1100	△ 100	RPG
トップをねらえ！ Gunbuster Vol.1(SCD)	6800	4700	0	2100	0	AVG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説(SCD)	6800	4000	△ 200	2000	△ 200	RPG
ドラゴンナイトII(SCD)	7400	5200	0	2600	0	RPG
TRAVEL エプル(SCD)	6980	3900	▼ 600	1400	▼ 600	ACG
ネクスザール(CD-ROM)	7400	6100	▼ 300	3000	▼ 300	STG
パステルライム(SCD)	7200	5800	▼ 400	2700	▼ 400	AVG
バニラシンドローム(CD-ROM)	6900	4200	△ 200	2000	△ 200	ETC
パワーリーグV	6800	4200	0	2100	0	SPG
PC電人	6500	5200	▼ 200	3600	▼ 200	SPG
ファージアスの邪皇帝(SCD)	7500	4900	▼ 300	2300	▼ 300	RPG
ふしぎの海のナディア(SCD)	6800	5800	—	2700	—	AVG
BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)	7200	3100	▼ 100	1200	▼ 100	RPG
ブライII 闇皇帝の逆襲(SCD)	7800	3200	0	1400	0	RPG
プリンス・オブ・ペルシャ(SCD)	6800	3100	0	1100	0	ACG
ポピュラス ザ・プロミストランド(SCD)	5800	3100	0	1100	0	SLG
ボンバーマン'93	6500	5100	▼ 200	2700	▼ 200	ACG
マジカルチェイス	7800	5200	0	2200	0	STG
魔物ハンター妖子～遠い呼び声～(SCD)	7200	5700	—	3400	—	AVG
マンホール(CD-ROM)	6500	3500	0	1500	0	AVG
メタモジュピター(SCD)	6800	5400	—	2500	—	STG
モトローダーMC(SCD)	7200	5900	▼ 400	2800	▼ 400	SPG
桃太郎伝説外伝 第一集	6500	5600	▼ 300	2700	▼ 300	RPG
YAWARA！(SCD)	6900	3500	▼ 300	1300	▼ 300	AVG
LOOM(SCD)	8000	4800	0	2200	0	AVG
ロードス島戦記(SCD)	7200	4800	0	2300	0	RPG
ワールドサーキット	5800	2000	0	700	0	SPG

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム／ETC・その他のゲーム

● メガドライブ ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	4800	1800	0	700	0	ACG
アイラブミッキー＆ドナルド ふしぎなマジックボックス	6800	5000	▼ 400	3400	▼ 400	ACG
アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7800	3900	▼ 400	1500	▼ 400	SPG
アフターバーナーIII(CD-ROM)	8400	6600	▼ 200	3700	▼ 200	STG
ヴィクセン357	8800	4700	0	3100	0	SLG
エイリアンストーム	6000	3400	▼ 400	900	▼ 400	ACG
F1サーカスMD	7500	2500	0	1000	0	SPG
エル・ヴィエント	8500	4700	▼ 100	2200	▼ 100	ACG
カプコンのクイズ殿様の野望(CD-ROM)	7800	6500	▼ 200	2900	▼ 200	ETC
ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD-ROM)	7800	6500	▼ 100	3400	▼ 100	ETC
グレイランサー	8300	4000	0	1700	0	STG
ゲイングランド	6000	2900	▼ 200	900	▼ 200	ACG
鋼鉄帝国	7800	4200	0	1400	0	STG
コラムス	5500	3800	—	1800	—	PZG
ザ・キックボクシング	8500	5500	—	3400	—	SPG
サイドポケット	7800	3400	0	2600	0	ETC
三國志III	14800	7900	0	4200	0	SLG
サンダーストームFX(CD-ROM)	7800	4200	△ 100	1900	△ 100	STG
THUNDER FORCE IV	8800	5000	0	2100	0	STG
シャイニング・フォース〜神々の遺産〜	8700	4100	0	1900	0	STG
重装機兵レイノス	6200	2100	0	1000	0	ACG
修羅の門	6000	3900	0	1800	0	SLG
ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール	7000	2800	0	1100	0	SPG
スプラッターハウス PART2	5900	3700	0	1700	0	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000	2900	▼ 100	1400	▼ 100	ACG

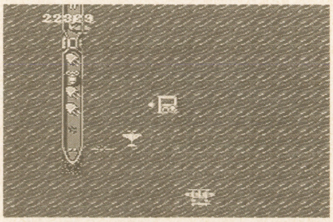
タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	6800	5100	▼ 300	3600	▼ 300	ACG
ダイナブラザーズ	8800	3500	0	2600	0	ACG
タイムギャル(CD-ROM)	7800	5200	0	4000	0	ACG
タズマニア〜TAZMANIA〜	6800	4900	▼ 300	2600	▼ 300	ACG
チェルノブ	7800	3100	0	1900	0	ACG
T.M.N.T.リターン オブ シュレッダー	7800	3400	0	1900	0	ACG
天下布武・英雄たちの咆哮(CD-ROM)	7800	3900	0	1500	0	SLG
電忍アレスタ(CD-ROM)	6800	5300	▼ 200	3500	▼ 200	STG
天舞 メガCDスペシャル(CD-ROM)	9800	4200	0	2900	0	SLG
パチンコクーニャン	8500	5400	0	3000	0	ETC
パワーアスリート	8500	5200	0	3500	0	ACG
不思議の海のナディア	6500	4700	0	3000	0	AVG
ぷよぷよ	4800	3200	△ 200	1800	△ 200	ETC
ベア・ナックル	6000	3600	0	1500	0	ACG
ベア・ナックルII〜死闘へのレクイエム〜	7800	4300	—	3200	—	ACG
まじかる★タルるートくん	3880	2500	0	1200	0	ACG
ゆみみみっくす(CD-ROM)	7800	6400	▼ 300	3400	▼ 300	AVG
ヨーロッパ戦線	12800	8900	—	5400	—	SLG
ライズ・オブ・ザ・ドラゴン(CD-ROM)	6800	4400	0	2300	0	AVG
ラングリッサー	7300	4800	0	2500	0	STG
ランドストーカー	8700	5400	▼ 400	3500	▼ 400	RPG
ランパート	6800	5600	▼ 200	2400	▼ 200	SLG
LUNAR THE SILVER STAR(CD-ROM)	7800	4800	0	1900	0	RPG
レッスルボール	5800	4300	0	2000	0	SPG
ロードブラスターFX(CD-ROM)	7800	5900	▼ 700	2400	▼ 700	ACG

● ゲームボーイ ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
R−TYPEII	3800	2800	▼ 400	900	▼ 400	STG
アメリカ横断ウルトラクイズ3 チャンピオン大会	3980	2000	0	1300	0	ETC
ウィザードリィ・外伝 I	4635	2900	0	1300	0	RPG
宇宙戦艦ヤマト	3900	2400	▼ 100	900	▼ 100	SLG
宇宙の騎士テッカマンブレード	3500	2900	▼ 200	900	▼ 200	ACG
うる星やつら	5200	3000	0	1400	0	RPG
エスパークス 失われた聖石ペリヴァロン	3800	3100	▼ 200	1100	▼ 200	ACG
隠忍伝説	4980	3000	0	1200	0	RPG
カエルの為に鐘は鳴る	3900	2400	▼ 100	1000	▼ 100	RPG
木づちだ クイズだ 源さんだ！	3800	2800	▼ 300	1000	▼ 300	ETC
クイズ世界は SHOW BY ショーバイ	3980	2600	0	1100	0	ETC
クイズ日本昔話アテナのハテナ？	3980	2800	▼ 100	1200	▼ 100	ETC
時空の覇者 Sa・Ga3〔完結編〕	4900	2700	▼ 100	1100	▼ 100	RPG
スーパーマリオランド2・6つの金貨	3900	2700	▼ 100	1700	▼ 100	ACG
聖剣伝説ーF.F外伝ー	4800	2100	0	1000	0	RPG
ダーティ・レーシング	3900	2600	—	1300	—	ACG
ダンジョンランド	4600	3200	▼ 200	1300	▼ 200	RPG
ぬ〜ぼ〜	3800	3000	▼ 100	900	▼ 100	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2600	▼ 200	900	▼ 200	ACG
ビタミーナ王国物語	4900	3000	0	1100	0	RPG
炎の闘球児 ドッジ弾平	4500	2900	▼ 200	1100	▼ 200	ACG
ミッキーズチェイス	3800	2700	▼ 400	1000	▼ 400	ACG
メトロイドII	3500	2100	0	700	0	ACG
ヨッシーのクッキー	2900	1900	▼ 100	1000	▼ 100	PZG
ロックマンワールド3	3500	2600	▼ 300	1200	▼ 300	ACG

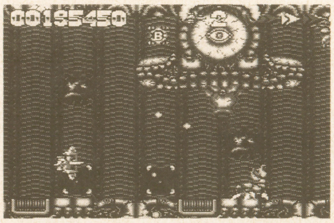
古くったって おもしろい！ 今月のおすすめソフト

今月はSTGの特集ということなので、このコーナーでも２タイトル紹介します。まず１本目は、FCの名作『1943』です。自機のP−38ライトニングを操作して、日本の太平洋艦隊と対決するのが目的です。自機に装備されている武器は機関砲。編隊飛行をする敵を破壊すると現われるパワーアップアイテムを取って進んでいきます。バイタリティー制なので、メーターがゼロになるまでは、敵の攻撃に耐えることができます。時間が経過したり敵の弾に当たったりするとバイタリティーが減り、ゼロになるとゲームオーバーです。バリバリ撃って敵を撃ち落とすことに主眼を置いているので、ソウカイ感が味わえます。中古価格としては2000円から3000円の間。ちょっと高めですが、それだけ人気が衰えていないといえます。



↑縦スクロールの戦場は、空中戦と海上戦の２つのモードに分かれています。

↓細かいところまで、自分の好みに合わせて設定を変えることができるコンフィグ付き。



次はPCエンジン・Huカードの横スクロールSTG『ダブルリング』の紹介です。遠い未来、新エネルギーを発見して繁栄を極める人類の元に、突然異星人の艦隊が襲来。エネルギーを奪われた人類が、対異星人用に開発したバトルシップで戦いに出ます。ゲームの最大の特徴は、パワーアップアイテムのリングです。アイテムを取ると自機を囲むようにリングが装備され、攻撃力がアップ。リングは全部で５種類あり、ミサイルやレーザー、バリアといった能力を持っています。また、リング自体もバリアの役目をはたしてくれますので、初心者でもサクサク進むことができます。中古価格は800円から1200円が相場です。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう 03(3863)0901

ゲーム・ミュージックを もっと楽しむための必読書、ついに登場!!

基本マニュアル&総カタログ

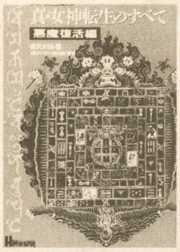
ゲーム・ミュージック大事典

宝島編集部+ソフトコミュニケーションズ・編
定価1900円

ゲーム・ミュージックの制作現場、パソコンによるゲーム・ミュージックへの挑戦、さらにはゲーム・ミュージックCDカタログまで、ゲーム・ミュージックの情報が満載。ゲーム・ミュージック・ファン待望のバイブル。ゲームをプレイするだけが能じゃない。音楽でも楽しもう！ ゲーム・ミュージックって、本当に楽しい!!

宝島 COLLECTION

HIPPON SUPER!の攻略本強力ラインナップ



スーパーファミコン版

真・女神転生のすべて 悪魔復活編

成沢大輔・編／定価1000円

電脳悪魔絵師金子一馬の華麗なるモンスター・イラスト208体を、鈴木一也の詳細な悪魔解説とともにフルカラーで紹介！「真・女神転生」の世界の真実がここにある。

スーパーファミコン版

真・女神転生のすべて 徹底攻略編

成沢大輔・編／定価880円

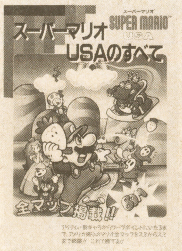
「真・女神転生」の完璧なデータとマップを掲載した究極の攻略本！ 吉祥寺の殺人事件に隠された神と悪魔の企み。いよいよ荘厳な舞台の幕が開く。

PCエンジンスーパーCD ROM^{2}版

スナッチャーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

ストーリー、画像、ゲーム性、世界観など、どれを取ってもPC－CD史上最高のAVG「スナッチャー」。ゲーム攻略から世界観までを完全収録！



ファミコン版

スーパーマリオUSAのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

アイテム・敵キャラからワープポイントにいたるまで、アメリカ帰りのマリオ全マップをスミからスミまで完全網羅！ これで必ず勝てる!!

スーパーファミコン版

スーパーマリオカートのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

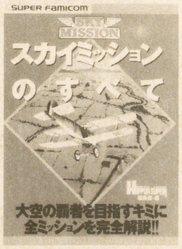
勝つための全コース、全テクニックガイド。キャラクタ一別に各コースの攻略法を徹底解説。必勝テクニックも全公開!! 勝つための「スーパーマリオカート」徹底解析。

スーパーファミコン版

マリオペイントを100倍遊ぶ本

HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

スーパーファミコン初のお絵描きツールを、とことん使い込む！ まだまだこんなにあった楽しい遊び方!! あなたにそっと教える100の実例集。



スーパーファミコン版

スカイミッションのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

超リアルな空中戦が楽しいこのゲーム。大空の覇者を目指すキミに、全ミッションを完全解説！ 愛機キャメルと5人のパイロットのデータなど完全網羅!!

ファミコン版

ダービースタリオン全国版を一生遊ぶ本

成沢大輔・著
定価780円

あなたの知らなかったダビスタワールドがここにある！ 最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダーを目指せ！

JICCジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

社名変更のご案内

日頃より「HIPPON SUPER!」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。

弊社は、ジック出版局（株式会社JICC）の名称で長年にわたり皆様に慣れ親しんでいただいてまいりましたが、来る４月１日をもちまして、社名を

『宝島社』（たからじましゃ）

に変更することになりました。

弊社の代名詞ともなってまいりました雑誌「宝島」「別冊宝島」の２大誌の名称を冠して、社名を『宝島社』に変更し、一層の飛躍を期すことになった次第でございます。

新しい社名を得、各誌誌面、出版企画をより充実させてまいります。「HIPPON SUPER!」ともども、『宝島社』に変わらぬご支援、ご批判をいただきますよう、よろしくお願い申し上げます。

1993年３月吉日

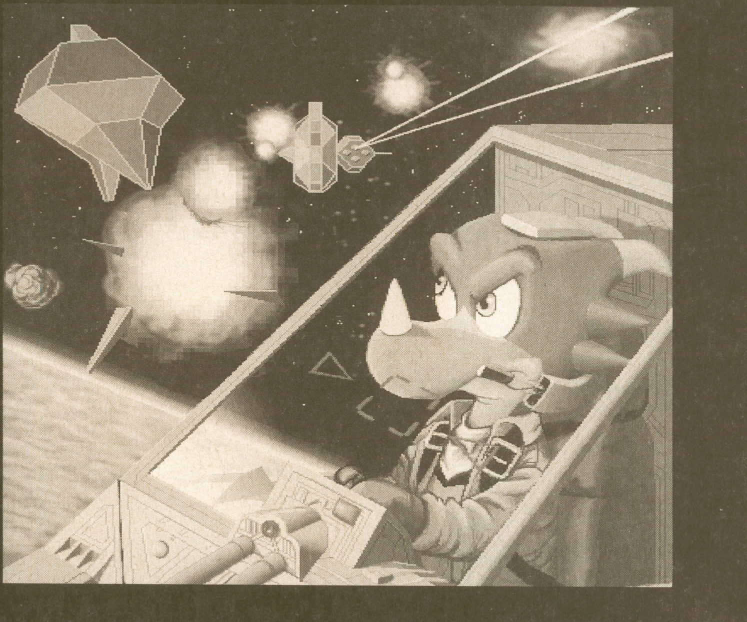
ジック出版局（株式会社JICC）

代表取締役　蓮見清一

HIPPON SUPER!

●ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE



春、4月っていえば、入学に進級…ワクワク期待のふくらむ季節。ヒッポンスーパー5月号もワクワクものの㊙新企画でパワーアップするぞ!!

次号5月号は 4月3日発売!!

定価490円(税込み)

編集後記

●今月は年末なみの新作ラッシュ。発売タイトルが多いってことは悪いことじゃないけど、手放して喜ぶわけにもいかない。欲しいタイトルが少ないのは、趣味のせいだけじゃないと思う。　（ハルク）

●ＮＦＬの話。カウボーイズがスーパーボウルで勝った。その日は浮かれて飲みに行った。居酒屋なのに歌を歌っている人達がいて頭が痛くなった。元宮秀介と津行宣子の２名のことだがね。　（根本）

●今年はゲームというものが何だか今よりもカッコよいものとして浸透する予感がする。ナイトクラバー系の動向がそれを促すだろう。ゲーム音楽をライブにかける時、一つの変換が起こる。多分。(浅野)

●久しぶりの編集作業に、ちょっと戸惑っちゃってます。ヤミ上がりなもんでして。酒はアブナイですよ、気がついたら入院してたんです。みなさんも酒には御用心を。あっ、今月からです。　（渡辺）

●最近よく歌を歌う。居酒屋でも路上でも。デュエットしてくれる人がいると、なお好調だ。なのに頭が痛くなるという人がいる。今月の課題曲は『夜空の笛』（守屋浩）だ。♪チータカタッタ♪（元宮）

●毎年のことなんだけれど、花粉症に悩まされてる。友達に聞いたんだけれど、ミントのガムが効くそうだ。おかげで、アゴが痛い。今度はアゴが腱鞘炎（？）になったらどうしようかと思ってる。(依田)

●大学卒業のため、仕事を周りに押しつけて岡山に戻って来ている。小説の入稿はサリーに頼んでおいた。女のコが催促すればベニー氏の原稿も早いかと思ったが……えっ、まだ出来てない～!?　（徳永）

●♪笛の音が～♪　３月の９日～12日まで、渋谷・クアトロでビブラを見ております。歌は世界をつなげるものです。歌は世につれ、世は歌につれ。玉置浩先生も言っとりますばい。ピース。（サリー）

HIPPON SUPER!

1993年4月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘　元宮秀介　依田智雄　浅野耕一郎　渡辺庸
STAFF●レッカ社　キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　GTV　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　鈴木みそ　石垣環　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　内田聡　徳永佳明　戸田宣子　山住賢司　藤村幸治　木村勝好
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ　ティースタジオ　DNA　遊デザイン室　M'S SPACE　アートサプライ　前嶋伸行
ILLUSTRATORS●伝陽一郎(表紙イラスト)　高橋政輝　キャラメルママ　田中光　田口順子
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　ＪＩＣＣ出版局　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
　　［営業部］03-3234-4621(東京)　052-201-4181(名古屋)
　　　　　　06-204-1966(大阪)
印刷所　光村印刷株式会社

©ＪＩＣＣ出版局1992雑誌コード07689-04　Printed in Japan

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麴町
5－5－5

JICC出版局
HIPPON SUPER! 編集部
読者プレゼント係

キリトリ線

ご住所	〒		☎（　　－　　－　　）		
でんわ					
お名前	（男・女）	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日		ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ） ①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④メガドライブ　⑤ゲームボーイ　⑥ゲームギア　⑦PCエンジンGT　⑧ネオジオ　⑨ワンダーメガ　⑩MEGA-CD　⑪PCエンジンDuo　⑫PCエンジンスーパーCD-ROM²　⑬その他
●持っているものに○をつけて下さい ①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④PCエンジンCD-ROM²　⑤PCエンジンDUO　⑥メガドライブ　⑦ゲームボーイ　⑧ゲームギア　⑨PCエンジンGT　⑩ネオジオ　⑪ワンダーメガ　⑫PCエンジンスーパーCD-ROM²　⑬MEGA-CD　⑭その他

☆応募のしめきりは４月４日です。（当日消印有効です。）

4月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで記入して下さい。（いくつでも）

①表紙 ②スターフォックス ③Pop'nツインビー ④TVゲームヒットチャート ⑤NEWS FILE ⑥TV GAME BROAD WAYスーパーファミコン ⑦ファミコン ⑧PCエンジン ⑨メガドライブ ⑩ゲームボーイ ⑪HOT GAME REVIEWスターフォックス ⑫シムアント ⑬アルバート オデッセイ ⑭マジンサーガ ⑮ユーザーズアイ ⑯小説・ウィザードリィII ⑰FREE TALK Remix ⑱風雲! SLG城 ⑲RPG&SLG大全 伝説のオウガバトル ⑳メタルマックス2 ㉑A.III. ㉒ブレス オブ ファイア ㉓ダンジョンエクスプローラーII ㉔パワーモンガー ㉕小説・異貌伝 ㉖格闘連合 ㉗TVゲーム昔話 ㉘テクノの部屋 ㉙ホラーは踊る ㉚神話世界の旅人たち ㉛スーパーボンバーマン ㉜バグボーイクラブスーパー ㉝スーパーテク道場『ぷよぷよ』『コズモギャング・ザ・パズル』 ㉞DQマスターズ ㉟FFナイツ ㊱ジパング通信 ㊲クラブ邪教の館 ㊳ウィザードリィ友の会 ㊴海外ゲーム雑誌の正しい読み方 ㊵AOUレポート ㊶中古ソフト情報局 ㊷読者プレゼント ㊸コミック・クインティ ㊹HIP・ON ㊺NEW SOFT STREET ㊻新作スケジュール

●おもしろかったもの〔　　　　　　　　　　　　　　　〕

●興味のなかったもの〔　　　　　　　　　　　　　　　〕

★本誌への感想、注文、何でも言いたい放題で、どーぞ。

キリトリ線

PRESENT

白酒に雛（ひな）あられ。春を祝った今月のプレゼントなのだ!!

3月といえば女の子の祭りの雛祭。おめでたいよね。でもそれと同時に3月は別れの月。慣れ親しんだ仲間とも別れを告げて、元気に新たな一歩を踏み出そう！　アンケートハガキに欲しいプレゼントの番号を書いて送って下さい。

今回のしめ切りは 4月3日(土)（当日消印有効）

スーパーファミコン

❶スーパー大相撲

3名　●ナムコ

❷メジャータイトル

3名　●アイレム

ファミコン

❸ロックボード

3名　●カプコン

メガドライブ

❹ぎゅわんぶらぁ自己中心派2

2名　●ゲームアーツ

PCエンジン

❺グラディウスII

3名　●コナミ

❻コットン

5名　●ハドソン

ポスター

❼アニメ版 餓狼伝説

5名　●SNK

❽らんま1/2

5名　●メサイヤ

ゲームボーイ

❾ダンジョンランド

3名　●エニックス

サイン色紙

❿トップをねらえ

2名　●リバーヒルソフト

ポーチ

⓫マリオワールド

3名　●シュールド・ウエーブ

テレカ

⓬コズモギャング・ザ・パズル　●ナムコ

⓭餓狼伝説　●SNK

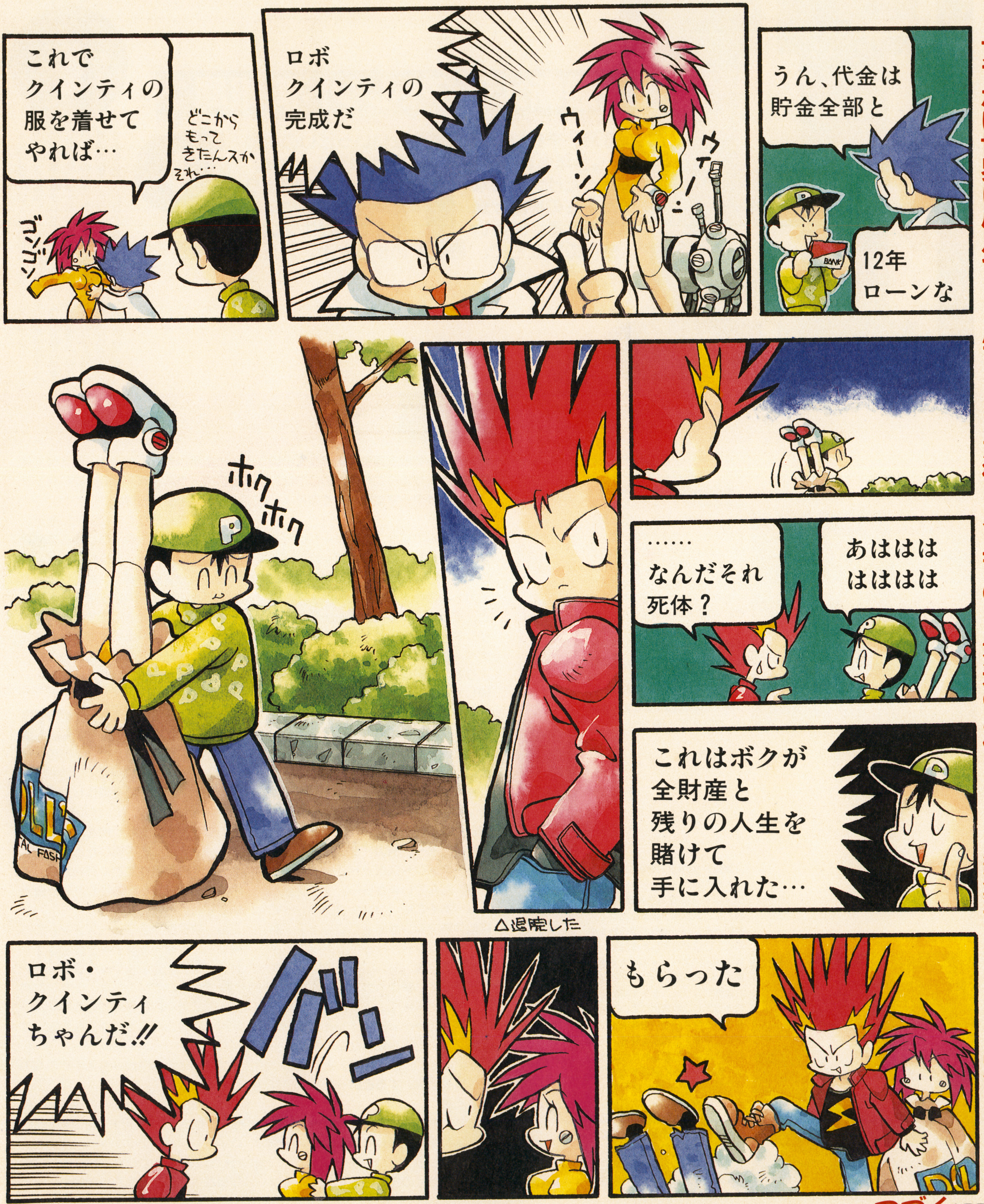
各3名

おめでとう！当選者発表 ——2月号——

①愛知県・森口拓雄　栃木県・奥田亜矢②岩手県・渡辺卓也　宮崎県・川村美智代③埼玉県・中谷浩明　京都府・小村法子④北海送・松田直巳　和歌山県・老家好之⑤愛知県・岩屋広美　愛知県・武藤憲⑥神奈川県・宮川拓　大阪府・宮井光一⑦滋賀県・福坂重之　鳥取県・徳田大和⑧長野県・藤岡正浩　佐賀県・鴻智春⑨兵庫県・山口昇吾　東京都・坂本靖二⑩鹿児島県・蔵元崇　愛媛県・坂田富美子⑪北海道・川畑則人　岡山県・児玉隆夫　福岡県・鍋田辰実　千葉県・吉野準司⑫神奈川県・石崎公朗　大分県・沢村えりこ⑬鳥取県・木下史朗　新潟県・石本実⑭千葉県・宮崎利夫　熊本県・南広作⑮大阪府・桑原良輔　長野県・宮脇智⑯東京都・加藤隆徳　岐阜県・小澤隆二⑰香川県・倉本紗希　大阪府・六田智子⑱愛知県・浅井浩二　宮城県・村上達郎⑲大阪府・米津豪人　東京都・中川信明⑳神奈川県・前田和彦　福岡県・成重純一郎㉑徳島県・河野恭典　愛知県・古橋直樹㉒茨城県・鬼澤剛史　大阪府・大塚なつみ㉓新潟県・北川優一　北海道・大久香奈子㉔岩手県・芳賀賢一　兵庫県・谷口誠㉕広島県・胡本和宏　東京都・北島美鈴㉖京都府・橋本健　長崎県・松田稔㉗千葉県・祖出綾一　埼玉県・萩原信行㉘静岡県・斉藤清志　広島県・筒井孝幸㉙北海道・松場耕太郎　島根県・大塚真理子㉚山形県・大原里美　富山県・松沢光城㉛長崎県・池田武士　北海道・村上和美㉜東京都・星野直樹　福岡県・堤誠志郎㉝山梨県・幡野稚奈　神奈川県・増田明浩㉞三重県・大田明　山口県・長岡周平　東京都・阿部実　兵庫県・長谷川剛士㉟奈良県・佐藤真紀　宮城県・白石宏治　千葉県・粕谷真人　北海道・横山博子（①〜㉟それぞれ他1名）㊱奈良県・福良潤　静岡県・杉浦光㊲愛媛県・高橋慎一　茨城県・岩本裕志　静岡県・加藤真史㊳神奈川県・川端隆徳　大分県・向井華㊴香川県・嶋谷武士　三重県・大島優雅㊵愛知県・富田祐一　奈良県・片山利成㊶福岡県・福島克秀　北海道・松尾健一㊷U.S.A.・James E. 佐藤　沖縄県・渡嘉敷範子㊸福島県・仲沼大二郎　群馬県・新井芳信（㊴〜㊸それぞれ1名）注：当選者名優先の為、賞品名を省略させていただきます。

（プレゼント担当者のつぶやき）♪ は〜るの〜うら〜ら〜の ♪という訳でこの原稿を書いている段階では2月の中旬なのに、5月のような気候で暖かい。ちょっと夜ふかししていると、昼間は眠くって仕方がない。仕事中に空白の数秒間が出来てしまうこともある。春はいいよね、♪ す〜み〜だ〜が〜わ〜 ♪っと。

新展開！ パートン、クインティに恋い焦がれるあまり…



アブない世界に片足つっこんでしまった彼らを正すのは、君達のお便りだ！ 編集部「クインティ」係まで！

つづく

渡辺浩弐

HIP 最新メディアトレンド情報局

3月。卒業シーズン…。今年もまた、ちょっとだけ大人になったキミの笑顔が輝いて見える。新しい人生への旅立ちに、せいいっぱいの祝福を贈ろう…。さあ、ヒップオンの始まりだ！　ちなみに私は小６で毛が生えはじめましたよ。ええ。

★渡辺浩弐／GTV編集長。ミスターXとの企み「ヴァーチャル絵本」も完成に近づき、あとは発売を待つのみ。最近はテレビタレントよりも、作家活動に専念しているワタナベ。キャバクラ通いも絶好調で、日に日にそのライフスタイルが飯島健男（劇団ひまわり出身の大作家）に似てきたりして、うらやましいかぎりであるな。うひひ。大作家か、いいなあ、本当。

HIP!

注目テーマには このマークつき

HIP!

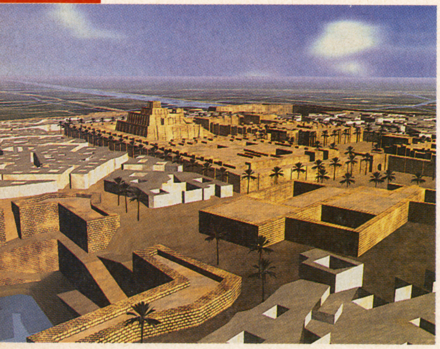
[さらにパワーアップしたフジタヴァンテに注目／]

建設会社㈱フジタの本社ビル内にある無料アミューズメントスポット。一昨年３月オープン以来、自社のハイテク技術を使って、VRマシンやロボットなどを導入し、次々とパワーアップ。現在、８人乗りと疑似体験マシンとして人気を集めている「コンセプター」も最新ソフトに入れ替えられた。また「テレロボット」では、遠隔立体視ロボットを操作して、ミニチュアの建造物の中を自由に動き回ることができる。

東京都渋谷区千駄ケ谷4-6-15午前11時〜午後８時まで。休館・木曜日。☎03(3796)2486

[建設会社のCG技術に注目／]

大成建設の「コンピュータグラフィックスで見る古代都市」（写真）は、メソポタミアなどの４大文明とモンゴル帝国の建造物を中心に、CGで復元した作品集。昨年のNHKスペシャル「大英博物館」「大モンゴル」の中で放送され話題になった。５千年前の建築物をリアルに映像化しているため、歴史の教材として「史実をビジュアルで学ぶ」ことができる。一部教育関係機関に配られたが、現在は一般配布されておらず入手困難。「CGハイパーアーキテクチャー・大林組」はプレゼンテーション用に制作された建築CG作品集のビデオ。最新建築CGに加え、火星での生活をシミュレートしたSF風作品も入っている。NECアベニューから発売中。¥3000。



パルテノン神殿を再生する、女性の肉体を作り上げる…これからのCGは、「立体」がテーマになってくる⁉

ナベ　なんですか、上のリードは？

インド　まあ、卒業シーズンだしな。いつもとちょっと趣を変えてみたのだ。

ミカ　あのねえ。卒業と毛が生えた話と、どういう関係があるのよ⁉

インド　ま〜、あれだ。尾崎豊だ。

ナベ　説明になってないっての。それよりも、今月は立体CGの話題が目白押しですよ。

ミカ　「スターフォックス」の登場で最近、ゲームの世界も「立体」がトレンドだからね。

ナベ　まずは以前このページでも紹介した**フジタヴァンテ**の最新情報から。

インド　あ〜、例の「タダで遊べるアミューズメントスポット」ってヤツね。でも、なんでいまさら…。

ナベ　あそこに「コンセプター」って疑似体験マシンがあったでしょ？　あれの最新ソフトがけっこうカッコイイんです。全編、立体CGを使った近未来SFっぽい映像…カンジとしてはウィリアム・ギブスンの**ニューロマンサー**の世界みたいなんですけど…。とにかく「乗る」というより、まさに「体験」するといったイメージなんですよ。

ミカ　でも、もともとフジタって建設会社よねぇ？　なんでこんなモノを作ったのかしら？

インド　自社の技術をアミューズメントに応用してるんだろう。例えば立体CGのノウハウは、設計やプレゼンテーションに使えるしな。

ナベ　そのとおりですね。他にもテレイグジステンス技術…いわゆる遠隔操作技術をつかった「テレロボット」という遠隔立体視ロボットもあります。ミニチュアの街の中をロボットを使って自由に歩き回れるんです。

インド　ま、そ〜ゆ〜技術を社会還元に使うのは悪いことじゃないわな。

ミカ　インドマンらしくない発言…。

インド　ほっとけ。それにしても、このところ、**建設会社のCG**が、話題になっているよな。あの大成建設も、NHKと組んで「CGで見る古代都市」というのを製作したらしいぞ。なんでも古代の「パルテノン神殿」なんかを、文献や絵をもとにコンピュータを使って再現したという…。

ナベ　あの作品はすごく評判がよくて、中学校の学習教材にも使われてるみたいですね。

ミカ　フジタがアミューズメントの方向なら、大成建設は**教育に利用しよう**という…みんな、それぞれ有効利用を考えてるのね。

ナベ　CGの可能性の深さを物語ってますよね。

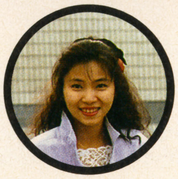
インド　このCGが一般入手できないのが残念だな。

ナベ　あ、それでしたら大林組のCGがビデオになって出てますよ。「CGハイパーアーキテクチャー・大林組」というヤツ。こちらは現代建設のCG作品を中心に、月面都市構想や火星で

インドマン

★インドマン／GTV所属のプロゲーマー。あまりにも不規則な生活を送っていたおかげで、先日ついに入院。血液と尿を採られた。その時、ウケを狙って、尿を採ったコップの中にウンコも入れて看護婦さんに渡したところ…「ま～、あなたはオチンチンからうんこが出るんですか？　まるで単孔動物ですねえ…」と言われたとか？　単孔動物…ミミズか、おまえは！

鈴木ミカ



★鈴木ミカ／GTV所属のアイドル。一般的にアイドルというのは20才ぐらいまでであるが、彼女は20才後半になった今も、絶大な人気を誇る。編集部に届くファンレターの数もなんと一日平均500通！　貴ノ花も彼女のファンで、ひそかに結婚を申し込まれたりした…らいいなとか、そんなことを毎日考えてるそうですよ。ほんとうにもう。よしなさい。なんだかな～。

O N !

★フジタヴァンテ、さらにパワーアップ！★　コンセプターもソフト入れ替え！　遠隔立体視ロボットも登場…変化し続ける「無料ハイテク体験空間」！

★建設会社のCGに注目！★　古代の建築物をよみがえらせる、火星での生活を再現…不可能を可能にするのは建設会社のプレゼンテーション技術だ！

★ヴァーチャルヴァレリー2★　おしゃべりしながらコンピュータの世界の女の子とエッチ！　立体CG技術がさらにリアルな「肉体的女性」を生んだ！

★ワイルドパイロット★　操縦はコンピュータにお任せ！　キミは敵を撃ち落とすだけ…という体感シューティングが登場！　ゲームも合理化の時代か!?

★CLINTON★　大統領選挙が手に取るようにわかる！　クリントンの選挙活動をすべて記録したデータベースが登場。これでキミも選挙オタクだ！

★ベルゼリオン★　核戦争後の日本を舞台に、悪魔と戦う特殊機動警察…マックならではの表現力を生かしきった、ヒューマンの近未来疑似体験ゲーム！

★ウェイファインダー★　「右前方ニ、電波反応アリ。自車ノ位置ヲ捕捉シマシタ」…SF映画に出てきそうな、道案内をしてくれるハイテクグッズ発見！

★バイオサーキット★　電池も電源もいらない。半永久的に使えるリラックスマシンは、生命エネルギーをコントロールする、すごいメカらしい！

★グリニッジアラーム★　10万年に1秒しか狂わない…標準時刻を受信して時間を修正する電波時計がいま大人気！　これで寝過ごしたら「超意味なし」！

★サイコスケープ★　キャノンが「芸術」をサポートしたらこうなった…。デジタルアートの新鋭3組が美術館を占拠！　果たしてその中身は!?

の生活をシミュレートしたCGアニメなんかが入ってます。

インド　う～む。CGでできないことはなしか…。しかし、いまひとつ突飛な発想がないのが残念だな。

ミカ　「とっぴ」って、何よ？

インド　俺だったらCGで**喋るうんこ**とか作るけどな。えへへ。

ナベ　インドマン、もうそろそろその芸風やめない？　最近あんまりインパクトなくなってきましたよ。

インド　ふ…俺からシモネタを取ったら…何が残るって言うんだっ！

ミカ　何も残んないわね。

インド　あっさり言うなよ。

ナベ　あ、そうだ！　立体CGモノでインドマンの好きなヤツ、ひとつありましたよ！ **ヴァーチャルヴァレリー2**というエッチソフト…。

インド　とほほ。「エッチソフト＝インドマン」…我ながら情けなくなるキャラクターだな。で、なんだ、それ？

ナベ　あの「スペースシップ・ウォーロック」でおなじみのリアクター社が作ったマックのCDロムゲームなんですがね。ほら、昔「ヴァーチャルヴァレリー」ってあったでしょ？　あれの続編なんですよ。

インド　たしか、ヴァレリーとかいう女の部屋に忍び込んで、勝手に室内を物色したあげくに帰ってきた女と「ぱふぱふ」しちゃう…という、ほとんど犯罪みたいなゲームだったな。

ナベ　そうそう。ま、前作は「女性を取り囲む環境を楽しむ」というのがテーマだったんですが、今回はもっと直接的！　立体CGで描かれたヴァレリーと会話をしながら、脱がせていって、むふふのふ～…というようれしい状況になれるソフトです。

インド　おおっ、立体ということは!?

ナベ　そう。バストやヒップも**プルプル**しちゃう！

インド　うひゃうひゃうひゃ。えらいっ！　CG技術の有効利用だっ！

ミカ　そこまで喜ばないでよねっ！

ナベ　ヴァレリーの会話AIもなかなか良くできてるみたいですよ。うまく機嫌とらないと、例によってエッチできない…。ちなみに前作の再編集版として「ヴァーチャルヴァレリー／ディレクタースカット」という作品も出てます。

ミカ　「ブレードランナー」じゃないんだから…大げさねぇ。でも、エッチソフトに限らず、ゲームの世界がどんどん立体化されてくとさ、ユーザーの脳ミソも、切り替えてかなきゃいけないわよね。

インド　それはどういうことだ？

ミカ　ゲーセンの体感マシンだって、どんどん立体化してるじゃない？　そうすると操作が複雑になって、今までのゲームの感覚ではできなくなってくるとかさ。そういうのってない？

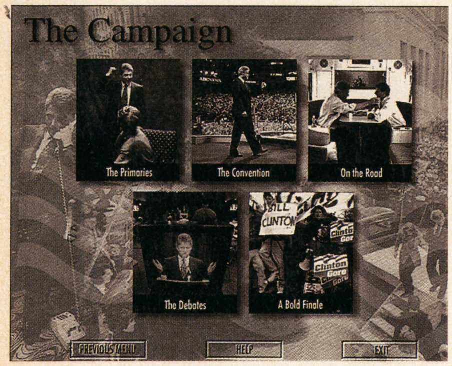
ナベ　なるほど。「ゼビウス」と「スターブレード」のプレイ感覚の違いみたいな…。

ミカ　そうね。ああなると、私なんかついていけないもん。

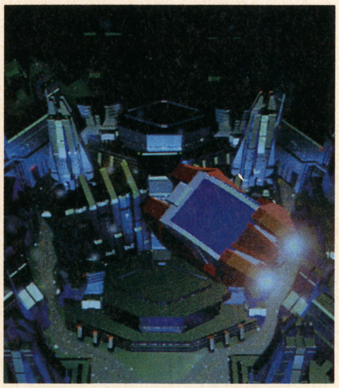
インド　なんだ。そんなことだったら、今度ジャレコから出た**ワイルドパイ**

［ヴァーチャルヴァレリー2］
あのヴァレリーが立体化して帰ってきた！　コンピュータの中の女性とエッチを楽しむというこのアダルトソフト。前作では彼女の部屋に侵入し、その生活環境を楽しむのがメインだったが（彼女は最後に出てきてエッチするだけ）、今回は立体CGを駆使した、よりリアルなキャラクターと「会話をしながら」脱がせていく…といった内容。CG技術が進んだ分だけ、セクシーな肉体の表現もパワーアップ。これでもう実生活での彼女は不必要になる？　リアクター社製。マッキントッシュCDロム。

［ワイルドパイロット］
ジャレコの最新型２人乗り体感シューティングゲーム。プレイヤーは双発機に乗りこみ、指名手配中の凶悪犯との空中戦に臨む。クイックレスポンスのキャビネットが、激しいアップダウンを再現するため、リアルなフライト感覚が味わえる。今までの体感マシンと違って、操縦はワイルドパイロット（コンピュータ）が代行してくれるため、シューティングに専念できるのが特徴。ボスを倒して賞金を集めていくとワンナップ。各ステージに登場する10人のお尋ね者も個性派ぞろいで楽しめそう。



［CLINTON］
アーカンソー州知事だったビル・クリントンがアメリカ大統領になるまでの選挙活動を収録したCDロムデータベース。TIME誌のフォトジャーナリストが撮った1000枚以上の写真を中心に、大統領選挙人予選会、地方遊説、討論会、コンベンションなどの模様がわかりやすく収録されている。クリントン個人の立身出世物語として楽しむだけでなく、アメリカ大統領選挙のシステムを理解するうえでも、貴重なデータベースといえる。マッキントッシュCDロムソフト。



［ベルゼリオン］
ヒューマンのマックCDロム初参入作品。核戦争後の地下シェルタードームを舞台に、特別機動警察隊員の主人公がさまざまな敵と戦っていく…といったストーリー。プレイヤーは主人公となり、画面をクリックしながら物語に参加してゆく。１話完結のストーリーで各話ごとに監督を変えるマルチディレクターシステムを採用。ちょうどテレビ番組を第１回から最終回まで見るような感覚でゲームをプレイすることができる。各シナリオのプレイ時間は10分〜15分。５月に発売予定。予定価格１万2800円。

［ウェイファンダー］
発信機からの電波を受信して、その位置を教えてくれる電子式コンパス。大きな駐車場などで自分の車をどこに止めたかわからなくなった時にこれを使うと便利…というアイディア商品である。駐車場に戻ったときに電源を入れると液晶コンパスが自分の車のいる方向を指すので、あとはその方向に歩いていけばよい。これを持ってると「エイリアン」のコマンダー気分が味わえるが、使ってる姿はけっこう間抜けかもしれない。アメリカ製。100ドル。

ロットなんかはいいぞ。アーケードの、いわゆる体感シューティングゲームなんだがな。操作がすげえ簡単なんだよ。
ミカ　どんなふうに？
インド　ほら、普通の体感モノって、自分で操縦しながら敵をやっつけてくだろ？　ところがこれはコンピュータが**操縦を代行してくれる**んだよ。つまり、プレイヤーは敵を攻撃することに専念できるってワケだ。
ミカ　あ！それはいいかもしれない！
ナベ　体感マシンの迫力を楽しみつつも、今までのゲーム感覚でプレイできるワケですね。
インド　そういうことだ。ま、中身のほうはオーソドックスなシューティングなんだがな。敵キャラの設定がけっこうヘンでいいぞ。犯罪組織「ヴァイパー」の幹部10人…「麻薬の売人」とか「連続殺人鬼」とか…みんな指名手配中の凶悪犯ばっかりって設定なんだけどさ。中には「身長２メートル、体重200キロの大男」「元・軍人」とか、そりゃ、たんなる履歴書だろっちゅ〜、よくわかんないヤツもいる(笑)。
ナベ　ま、ゲームですから…。

大統領選挙が１枚のCDロムに…こんなものまで欲しがるなんて、マックのユーザーは欲深きことなり。

ナベ　ところでこの前、アメリカでまたまたマックのキョーレツなソフト見つけてきちゃいました。
インド　最近お前はマックオタクと化してるな。
ナベ　いや、やっぱりね。マックってソフトのバラエティ度が群を抜いてますから。で、今回紹介するのは**CLINTON**というCDロムデータベース。
ミカ　クリントンって…あのアメリカ大統領の？
インド　よく知ってたな。
ミカ　そのぐらい知ってるわよ。ボボ・クリントンでしょ…。
ナベ　ビルですよ、ビル！　いやなボケだなあ…。これは彼がアメリカ大統領になるまでに、どう戦ったのか記録…つまり、**大統領選挙のデータベース**なんですよ。予備選からスーパーチューズデー、そして大統領決定まで、写真を中心とした情報が詰まってるんです。
インド　たは〜。どうでもいいけどよ。こんなもん誰が使うんだよ？
ナベ　そうですね〜。まあ、ジャーナリストなんかが仕事で情報を検索するために使うのと、あとは…選挙オタクとか、そ〜ゆ〜皆さんが楽しむんじゃないでしょうか？
インド　いるのかよ、そんなの!?
ナベ　あ、あとはブッシュがフリスビーの代わりに使うかもしんないっすね。
インド　ありそうだな、それは。
ナベ　でも、マジな話。こういったソフトが発売されるのって実にアメリカらしいというか…キャパシティの広さを感じさせますよね。日本じゃ考えられない。
インド　日本じゃ本にはなってもCDロムにはならないもんな。
ミカ　宮沢さんのCDロム…あんまり欲しくない。
ナベ　ま〜、アメリカの場合、情報をコンピュータで扱うというのが一般化しているということなんでしょうね。
インド　さて今度は、同じマックのソフトでもゲームに関しては日本も負けてないぞ…という情報。あのヒューマンが**ベルゼリオン**というゲームで、いよいよマックに参入したな。
ナベ　幕張メッセの「マック・ワールド・エキスポ」で初公開されたみたいですね。
インド　うん。見てきたら…けっこう良くできてるんで、びっくりした。
ナベ　なんですか、その「びっくりした」というのは？
インド　いや、茶茶丸の会社にしては…とか、こ〜ゆ〜こといってるから友達がいなくなるんだよな、俺は…。
ミカ　自分がわかってる。
インド　中身は**近未来SFに悪魔が登場**するという、グチャグチャの世界設定なんだけど、とにかく映像がスゴイのよ。やたら描き込んじゃってるワケ。もう採算度外視してるんじゃないかってぐらい、ていねい！
ナベ　マックは絵がきれいだから、ついつい細かく描きたくなるんでしょうね…。
インド　その世界の中を、プレイヤーは画面をクリックしながら、進んでいくんだけどね。そら、強烈な迫力があんのよ。
ミカ　たしか、いくつもの話が入ってるオムニバス形式なんでしょ？
インド　うん。ちょうどテレビシリーズの感覚だよな。「覗かれた絵画〜アート」だとか「ビスシュヌ破壊計画」

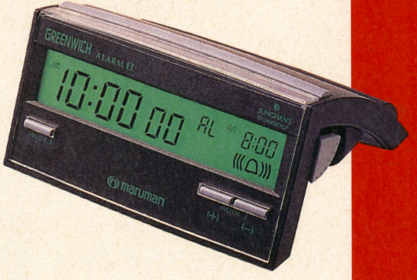
なんて、それぞれにタイトルがついてる。残念なのはちょっと話が短いところだな。ま、グラフィックデータの限界の問題もあるんだろうが、できれば2枚組、3枚組でもいいから、もっと長くして欲しかった。
ナベ　でも、これから日本のソフトメーカーもどんどん参入してくるでしょうからね。そういう意味じゃ、いまのうちにノウハウをもっていると得ですよね。がんばれ茶茶丸／

車の位置を正確に見つけだすマシン、1万年で1秒しか狂わない時計…意味がないけど、なんか欲しいぞ〜／

ナベ　さて、ここらでもうひとつワタナベの「アメリカみやげシリーズ」を…**ウェイファインダー**という、もの忘れの激しい方にオススメのハイテクグッズを見つけてきました。その名の通り「道を見つけるモノ」です。
インド　それは地図みたいなもんか？
ナベ　惜しい。実はこれ、車に付けた発信機からの電波を受信して、**その車の位置を発見するもの**なんですよ。ほら、アメリカの駐車場ってでかいところが多いでしょ？　で、よく自分の車をどこに止めたかわかんなくなっちゃう人がいる。そこで、これを使えば、どの方向に車があるか…方位磁石みたいに指し示してくれるってワケ。便利でしょ？
インド　まあ、そう言われればな。
ミカ　あの「エイリアン2」の女の子が付けてた時計みたいなもんね。
インド　で、それって有効距離はどのくらいなんだ？
ナベ　それは…書いてませんね。
インド　不安だな〜。ひょっとして3メートルとかいったら怒るぞ。
ナベ　それじゃ見えてるって…。まあその辺はアバウトな国民性ですから…。
インド　アバウトといえば、次の製品もすごいぞ。**バイオサーキット**というストレス解消&リラックスマシンなんだけどな。これがよ、生命エネルギーの循環を良くする…って、なんだそれ〜みたいな商品。
ナベ　シンクロエナジャイザーみたいなもんなんすかねぇ？
インド　まあ、基本的にはな。効能は安眠からストレス解消…まあ、このへんはいいとしてもだな。エネルギーバランスが強化され、体が大きくなったような感覚がするって…そんなこと言われてもなぁ(笑)。
ナベ　大きくなるって、実は前がふくらんだりして…。
インド　あと、究極なのはさ、**電気を使わない**ってとこ。ほら、普通こういったマシンって、なんかよくわかんないけど、電源入れると光がピカピカ光ったりするじゃん？　ところがこれは体に付けるだけだから、いまいち効いてるんだか、なんだかよくわかんね〜んだよ。
ミカ　ただ付けてるだけ…。
インド　まあ、経済的ではあるけどな。いまいち実感がない…。
ミカ　実感がわかないという意味では電波時計の**グリニッジアラーム**って製品も、似てるかもしれないわよ。常に標準時刻を受信してるから、1万年に1秒しか狂わないんだって。それって、1日に直すと**0.000000273秒**よ。そんなに正確にしてどうしようってんだか…。
インド　あ〜、よく時間にルーズなヤツが、目覚まし時計をわざと5分ぐらい進ませておくことってあるけど、これじゃできないな。
ナベ　テクノロジーの進歩もこうなるとあまり意味がないような気がしますね…といいつつ、わたし買っちゃいましたけど、これ。
インド　ま、時間の正確さよりも、これを持ってることに意味があるかもしれね〜な。気持ちの問題だけど…。
ナベ　さて今月最後はハイテクとアートを合体させた展覧会**サイコスケープ**が開催されるという話題。キャノンが一般公募で集めたアーティストの中から、優秀なグループに資金提供して製作したデジタリックな作品が展示されるそうです。
インド　ハイテクアートって何だ？
ナベ　表現メディアとして、デジタルテクノロジーを介在させた作品…ということらしいですよ。今回の参加者には以前このページで紹介した「ビデオゴッド」や「サブリミナルセックス」の製作グループも入ってるみたいなんで、期待できそうです。
インド　そうか…どっかにテクノロジーを介在させりゃいいんだな。よし、俺も来年は応募するぞ／　電波時計内蔵の炊飯器ってのはどうだ？
ミカ　それのどこかアートよっ!?

[バイオサーキット]
宇宙空間にある生命エネルギーを肉体にリンクさせ、全身のエネルギーバランスを正常に戻すためのマシン。使い方はハンドルを両手に握り、ケーブルでつながったパッドを後頭部と腰の下に敷いて横になるだけ。人間の肉体内には「エネルギーセンター」と呼ばれるエネルギーを調和する部分がいくつかあり、それをつなげることによってエネルギーの流れが円滑になっていく…らしい。安眠、ストレス解消などさまざまな効果あり。シルクと銅の2種類・各1万4000円。輸入元・グリーンエナジー。☎03(3499)0850

[グリニッジアラーム]
標準時刻電波を1日24回受信して時刻をコントロールする日本初の電波時計。セシウム原子時計をベースとする標準時計（簡単に言うと「117」の時報みたいなもの）の電波を受信するので、誤差が10万年に1秒という絶対精度を実現した。アラーム機能、カレンダー機能、文字盤照明に加え、受信が正しく行われているかをチェックする受信状態表示機能もついている。現在、1年間の使用中に1秒以上狂ったら1万円をプレゼントする「1年1秒1万円キャンペーン」を行っている。マルマンから発売中。2万2000円。



[サイコスケープ]
キャノンが行っている文化支援活動「アートラボ」の第1回オープンコラボレーション展覧会。昨年4月までに、一般から公募したデジタルアート65点の中から3組のアーティストを選出。アートラボが製作資金の提供、エンジニアのサポートを行い、約8ヵ月の共同製作を行った結果を発表する。参加アーティストは「Bulbous plants」「DTI」（写真）「本木秀明」の3組。DTIは過去に「ビデオドラック（ビデオ）」「サブリミナルセックス(CD)」「アルティメイト2000（シンクロエナジャイザー）」などを生み出したグループ。3月27日〜4月7日までO美術館にて開催（JR大崎駅前）。入場無料。

春ですね。という訳で各メーカーも来期（3月以降）に発売を予定しているソフトのリリースが続々と届きました。RPGが中心だった昨年後半と比べて、今年の春〜夏にかけては、多数のACGが発売されます。どのような作品が飛び出すか、とくとご覧あれ。

SFC 龍虎の拳

■ケイ・アミューズメントリース■発売日未定■価格未定

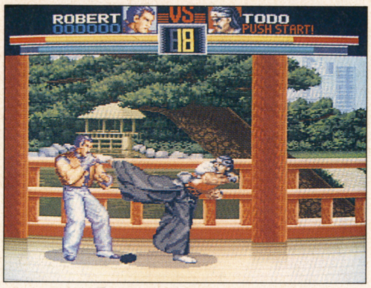
➡ACG
➡2P対戦可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

無敵の龍と最強の虎が危険な街サウスタウンを駆け抜ける

美しいグラフィック、リアルな音声、超ハデな必殺技などでゲームセンターを沸かせた格闘アクション『龍虎の拳』がついにスーパーファミコンに移植されるぞ!!今回はスーパーファミコン版の画面を初公開だ。

妹ユリを誘拐された極限流空手の使い手リョウは、ライバルである友人ロバートと共に危険な街サウスタウンに乗り込む。

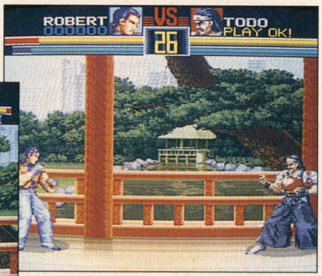
ゲームモードはNEO・GEO版と同じく、ストーリーモードと1PVS2Pモードの2種類用意されていて、VSモードの場合プレイヤーは8人のキャラクターの中から選ぶことが出来る。さて、『龍虎の拳』の一番のウリである画面のズームイン＆アウトの処理だけれども、スーパーファミコン版でも忠実な再現を目指し開発中とのこと。楽しみだよね。



↑初公開！SFC版『龍虎の拳』の画面。ステージ1、藤堂のステージ。NEO・GEO版に忠実

←こちらはNEO・GEO版。迫力ある技は再現されるかしらん？

↑同じくNEO・GEO版の画面。ボーナスゲームで修得する超必殺技『覇王翔吼拳』
←NEO・GEO版の「ビール瓶切り」。美しい！



↑これがズーム・アウトした画面。ほら、SFC版もしっかり縮小するでしょ！

→間合いを詰めた時。キャラと背景がグッと拡大する

SFC スーパーエアダイバー

■アスミック■7月発売予定■¥8,900

➡STG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

超音速の極限状態で繰り広げられる迫力の3Dドッグファイト！

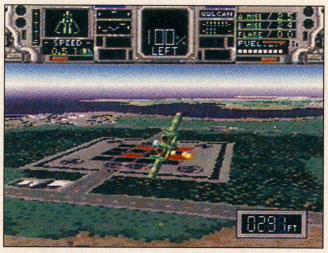
アスミックからすんごい3Dドッグファイト・シミュレーションゲームが登場するぞ。その名も「スーパーエアダイバー」だ。

で、どこがすんごいかと言うと、超高速プロセッサ「D・S・P」を搭載してるって事。これによって、リアルで迫力ある3Dドッグファイトが実現できたのだ。

すんごいところはまだあるぞ。世界の最新戦闘機が4機、しかも実名で登場するのだ。武器も実際にあるものばかりで、重量規制がある事により、武器選択も重要な戦略ポイントとなっている。

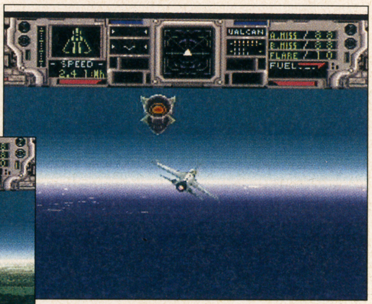
他にもアフターバーナー、エアブレーキで敵機を回避。フレアで敵の誘導ミサイルの撹乱、キリモミ、空中大回転など多彩なアクションが楽しめるのだ。

襲いかかる国籍不明の戦闘機を撃破して世界を救うのだ！発進！

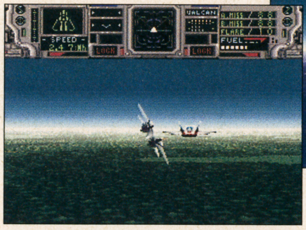


←敵基地（？）上空を旋回するA−10サンダーボルト

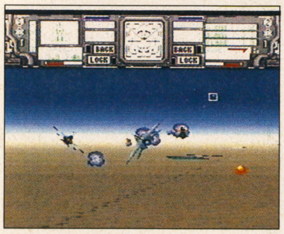
↑都市上空で繰り広げられるドッグファイト。DSPの搭載でスピードも速い速い！



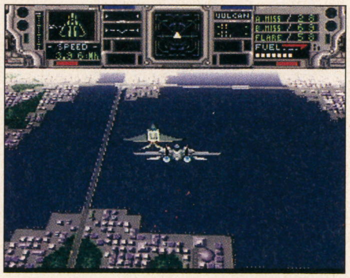
↑FSXの後に敵のミサイルが忍び寄る。急上昇で回避せよ



→バックを取るか取られるかが生死の別れ道だ



↑砂漠上での空中戦。はるか向こうに敵の機影を発見！



←敵機の真上から急降下。ターゲットイン・サイト！

©1993 ASMIK ©1992 SNK CORP. ©K. AMUSEMENT LEASING CO.

SFC ドラゴンクエストI・II

■エニックス■発売日未定■価格未定

→RPG
→1P専用
→バックアップ
→カートリッジ

あの超大作がスーファミで甦る！ しかもただのリメイクではなーい！

あの超大作ロールプレイングゲーム『ドラゴンクエスト』の『I』と『II』がスーパーファミコンでグレードアップして帰ってくる事はもう知ってるよね。

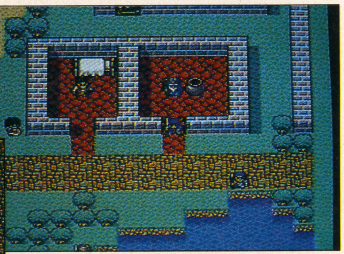
どこがグレードアップしてるかって言うと、まずバッテリーバックアップになった事。これで復活の呪文の書き間違いもなくなった。さらに『II』のオープニング、ムーンブルクのお城が魔物に襲われるエピソードも追加されている。

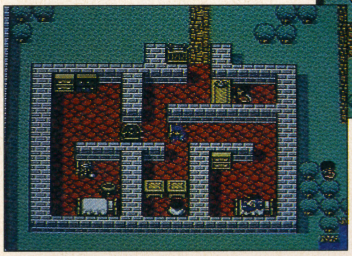
他にもグラフィック、サウンドのパワーアップ。細かいところでは、メッセージに漢字を使ったり、『V』で好評だった買い物のシステムや、便利ボタンの搭載など、プレイしやすくなっている。

もうプレイした人、そうでない人も楽しめるように工夫されていて、『I』『II』どちらからでも始められるのも嬉しい。

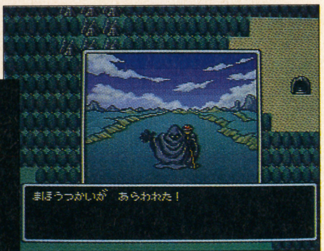
↑『I』の画面。壮大な冒険はこのアレフガルドから始まる。邪悪な竜王の野望を打ち砕くのだ！

←メッセージは漢字を使用。さらに見やすくなった

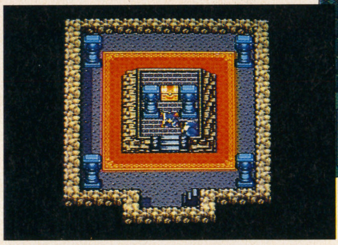




↑美しく描かれた町の風景。立体感のある建物や家具などが生活感を出している
←見覚えのある町も、どこか新鮮に感じる

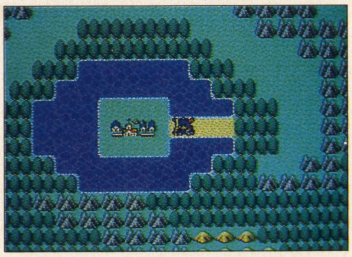


↑『I』の戦闘画面。地形によって背景が変化する。多彩な画面効果も見ものだ



→各地に点在するほこら。ここでは重要な情報やアイテムがある

↑『II』の戦闘画面に背景が着いた。迫力ある戦闘が繰り広げられる！



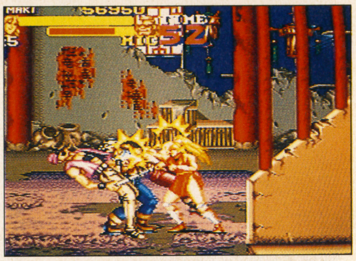
SFC ファイナルファイトII

■カプコン■5月発売予定■¥8,500

→ACG
→1P専用
→コンティニュー
→カートリッジ

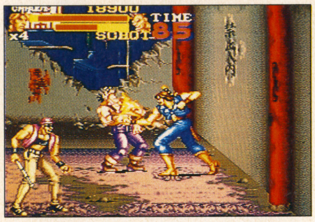
アーケード・スーパーファミコンでヒットした『ファイナルファイト』の続編、『ファイナルファイトII』が、ついにスーパーファミコンで登場する。

今回はガイとコーディに代わって、女性格闘家、源柳斉真紀、柔剣道の達人、カルロス・ミヤモト、そして前作からおなじみのハガー、計3人がさらわれた真紀の父と姉をマッド・ギアから助け出すために、香港に旅立つ。前作から受け継いだ、キレの良いアクションと、個性的で迫力ある攻撃や必殺技も健在だ。

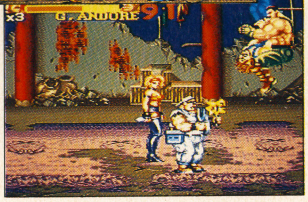


↑新キャラの1人、源柳斉真紀。見ての通りの女性キャラ。動きが素早そう

←同じく新キャラ、カルロス・ミヤモト。日系2世？



↑あの激闘再び！　連続攻撃で、立ち防がる相手を叩きのめせ



→オヤジパワー爆発！ハガーのパイルドライバー

SFC 餓狼伝説2

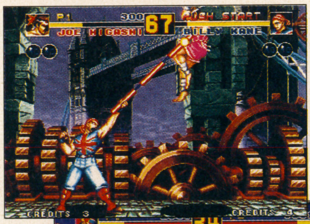
■タカラ・アミューズメント■発売日未定■¥9,800(予)

→ACG
→2P対戦可
→コンティニュー
→カートリッジ

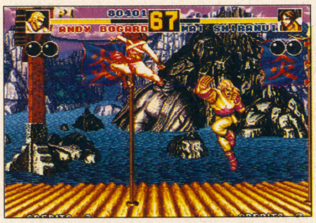
NEO・GEO100メガショック第2弾『餓狼伝説2』のスーパーファミコンへの移植が早くも決定された。

前作のSFC版『餓狼伝説』ではライン移動の削除など、NEO・GEO版にアレンジを加えた移植だったけれど、今回の『餓狼伝説2』では原作であるNEO・GEO版の完全移植を目指して開発中とのこと。もちろん前作でユーザーからの指摘の多かった操作性も格段に良くなるそうだ。今月紹介したのは全てNEO・GEO版の写真だけど早くSFC版の画面が見てみたいよね。

↑紅一点、不知火舞の勝利の言葉『にっぽんいち〜』も再現されるかな？



←三闘士の1人、ビリー・カーン。こいつが強い！



↑『2』で変わったライン移動システム。これによって攻撃にも幅ができた

→テリーの超必殺技。SFC版ではどうなるかな？

画面は全てNEO・GEO版のものです。

ⒸENIX ⒸCAPCOM Ⓒ1992 SNK ⒸTAKARA 1992

SFC 日本プロ麻雀連盟推薦「極」

➡ETC
➡1P専用
➡パスワード
➡カートリッジ

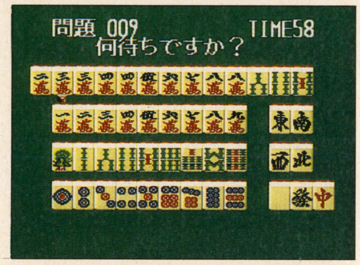
■アテナ■5月発売予定■¥9,600(予)

アテナから四人打ち麻雀の決定版、その名も『日本プロ麻雀連盟推薦「極」』が登場するぞ。

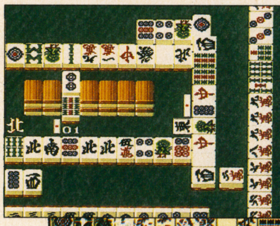
相手は12人のプロ雀士。しかも1人1人の打ち筋をリアルに再現しているという凝りようだ。

他にも120問の問題に答えて、初段認定証の取得にチャレンジしたり、実在のタイトル戦に挑めたりと、初心者から上級者まで楽しめる内容になっているのだ。

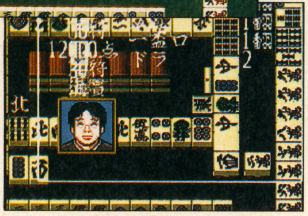
プロ雀士責任監修により、麻雀にうるさい人も思わず納得のこのゲーム、プロに勝って麻雀を極めよう！



↑初段位認定試験の画面。問題は120問も用意されている。この難関を突破して認定証を獲得だ！



←プロの打ち筋がリアルに再現されている。熱いぞ！



→勝ち逃げは私が許さん！勝つまで打ち続けるのだ！

↑実名のプロ雀士12人の中から対戦相手を選択する。相手はプロだ。手強いぞ。

SFC メルヘンアドベンチャー コットン100%

➡STG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

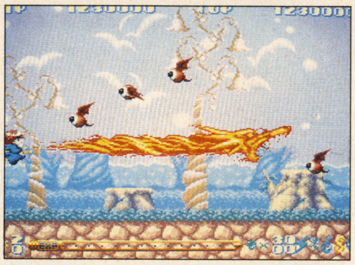
■データム・ポリスター■発売日未定■価格未定

業務用で好評を得た、なんともキュートなシューティングゲーム『コットン』がSFCで登場するのだ。

といってもただの移植ではなく、SFCオリジナルとしてパワーアップされてのお目見えだ。

カワイイビジュアルシーンや業務用の声優さんによる、「コットン」のおしゃべり、新魔法の追加と、オリジナルをやりこんだ人でも充分に楽しめる事は間違いナシ！

操作方法や難易度にも気をくばっているので、女の子でも楽しめる様になっているのだ。



↑攻撃魔法「火竜」。この他にも新しい魔法が用意されている。これらを駆使して敵を一掃しよう

←敵キャラも殺すのがかわいそうなくらいカワイイぞ

→背景はパステル調で、とても美しいのだ

↑森の中を飛ぶコットン。後退すると、髪の毛が前になびく。細かいところも凝っている

FC 星のカービィ 夢の泉の物語

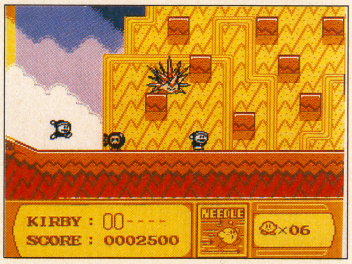
➡ACG
➡1P専用
➡バックアップ
➡カートリッジ

■任天堂■3月23日発売予定■¥6,500

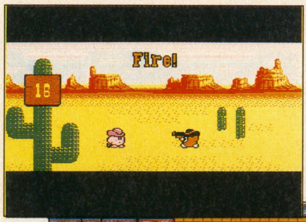
92年に登場して、たちまちゲームボーイの人気キャラクターになった「カービィ」が今度は色鮮やかな世界を冒険するのだ。

しかも、ただカラーになったワケじゃないぞ。おなじみの吸って、吐いて、空を飛ぶアクションに、「スライディングキック」や、水中で敵を攻撃する「水鉄砲」、敵の能力を奪う「コピー」等が加わってさらに多彩なアクションが楽しめるのだ。

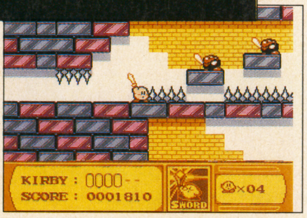
特に「コピー」では、剣やレーザー、バックドロップ等、20種類以上の攻撃方法が用意されているのだ。



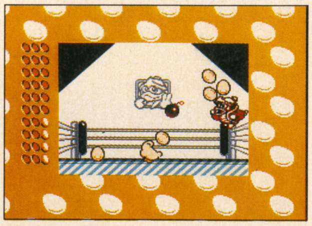
↑カービィの新しい能力「コピー」。食べた敵の能力を奪えるのだ。ハリネズミで敵から身を守れ



←これもボーナスステージ。ガンマン姿がカワイイのだ



→剣を持つ敵を吸い込めばカービィ剣士の誕生だ！



↑今回は3種類のボーナスステージがあるぞ。バクダンをよけてタマゴをうまく食べるのだ

FC マイティ ファイナルファイト

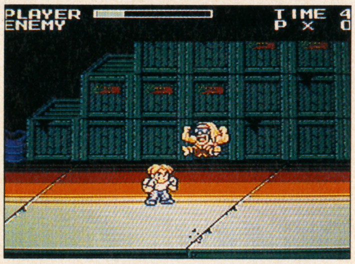
➡ACG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

■カプコン■6月発売予定■¥6,500

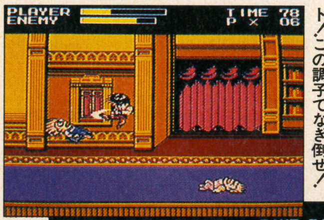
カプコンの人気格闘アクション『ファイナルファイト』が『マイティ ファイナルファイト』となって、ファミコンに登場するぞ。

おなじみのガイ、コーディ、ハガーの3人が可愛くデフォルメされ、敵を倒すことにより、プレイヤーがレベルアップするのだ。成長するとライフの上限が増え、技の威力も増すのでガンガン敵を倒していこう。

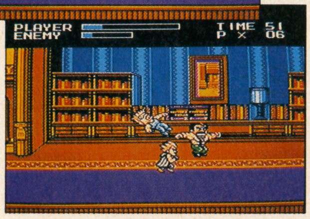
キャラだけでなく、殴る、蹴る、投げる等のアクションもデフォルメされ、オリジナル版とはまた違った迫力が楽しめるようになっている。



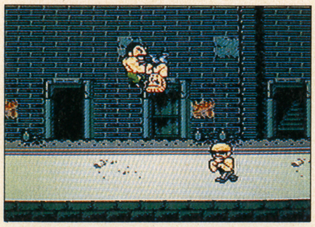
↑オリジナルでもおなじみのボスキャラ、「ダムド」。何だか妙にかわいらしいのだ



←ガイの蹴りが見事にヒット！この調子でなぎ倒せ！



→ハガーの必殺技「ダブルラリアット」。荒技だ



↑ハガーのパイルドライバーが敵に炸裂する。マッド・ギアの野望を粉砕するのだ！

©1993 ATHENA ©1993 HAL LABORATORY INC. Liceced to Nintendo ©CAPCOM ©1993 DATAM POLYSTAR/SUCCESS

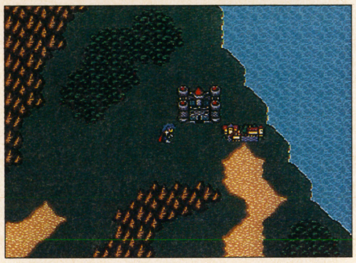
PC スタートリング・オデッセイ

■レイフォース■6月発売予定■価格未定

➡RPG
➡1P専用
➡バックアップ
➡SCD

豊かな自然の世界「ミリアムガルド」を舞台に、剣士を目指す若者「レオン」が暗黒の力を消し去るため、冒険の旅に出る。という愛と冒険のファンタジーロールプレイング『スタートリング・オデッセイ』が、レイフォースから登場する。

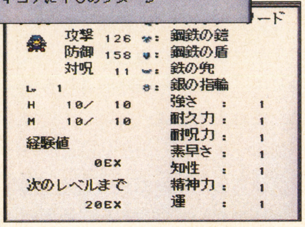
内容はオーソドックスなＲＰＧなので、初心者にはわかりやすく、複雑なものにあきた人には楽しくプレイできるのだ。アイテム、魔法の効力が簡単にわかるシステムや、地形によって背景が変わる戦闘画面など、随所に親切さがちりばめられている。



↑最初はさらわれた母を探すために旅に出るが、しだいに自らの宿命に気づいてゆく。

←6種類以上の背景画面が用意されているのだ

↑戦闘はオンメモリで行われるので、戦闘前と後の待ち時間がなくなった。



→ステータス画面。漢字が使われ見やすくなっている

PC 超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー

■ハドソン■発売日未定■価格未定

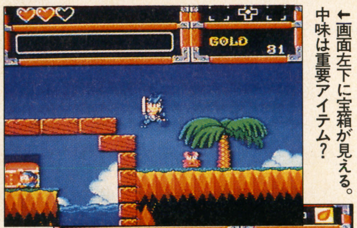
➡RPG
➡1P専用
➡バックアップ
➡SCD

豊かな緑に包まれた楽園「リファレンス」の危機を救うために、君はかぶと虫族の王子「ダイナス」となって、爬虫類帝国「レプトル帝国」に立ち向かう！

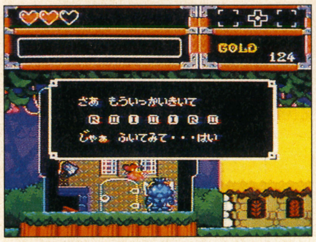
内容は横スクロールのアクションRPGで、旅の途中で心強い仲間が加わる。仲間達はみんな個性的で、それぞれ何か特技を持っている。

宝箱のアイテムは重要なものばかりで、これらをうまく使う事によってゲームが楽に進められる。超かっこよくて手強いボスを倒して森の精霊「リリファ」を助け出そう。

↑オープニングのビジュアルシーン。リリファを助けてリファレンスに平和を取り戻そう



←画面左下に宝箱が見える。中味は重要アイテム？



↑ある重要アイテムの使い方を練習しているところ。うまく使うことが攻略のポイントだ

→巨大な岩が追いかけてきた！逃げ道を探せ！

SFC ソニックウィングス

■ビデオシステム■発売日未定■価格未定

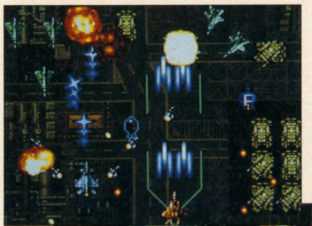
➡STG
➡2P同時可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

アーケードで好評だったビデオシステムのシューティングゲーム『ソニックウイングス』が、スーパーファミコンに移植される。

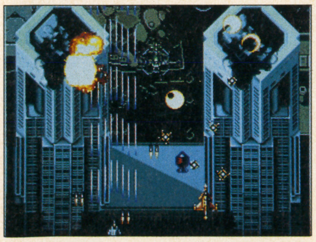
プレイヤーは４ヵ国８人のパイロットから選択。自機はノーマルウェポン、サブウェポン、ボンバーを使って攻撃する。キャラによって特性が分かれているので、色々な戦略をたてて楽むことができるのだ。

アーケード版に忠実な移植ということで、ゲーセンで都庁に焼かれた人も、サルにやられちゃった人も、今度は家で復讐するのだ！

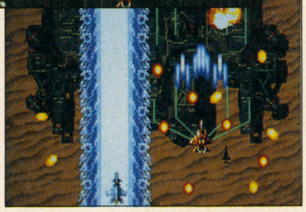
↑個性的なキャラたち。選んだ国、プレイ人数によって十数通りの物語とエンディングが展開する



←ハードな攻撃をかわして制空権を奪回するのだ！



↑都庁を攻撃しちゃったりする荒っぽい人たち。この後にはボスが待ちうけている



→ド迫力の特殊兵器で敵機を焼きつくす。壮快だ

GG シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の覚醒（めざめ）〜

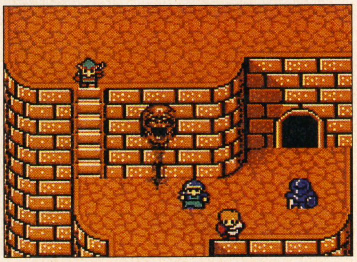
■セガ■7月発売予定■価格未定

➡RPG
➡1P専用
➡バックアップ
➡カートリッジ

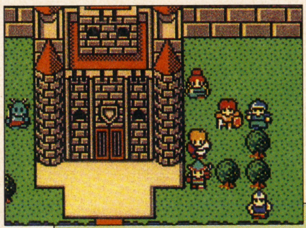
昨年の12月に発売されて好評を得た、ゲームギア版『シャイニング・フォース』の続編、『シャイニング・フォース外伝Ⅱ〜邪神の覚醒(めざめ)〜』が登場する。

前作の「作戦モード」やサブコマンドのシステムは、そのまま継承しながら、「コンフューズ」の魔法の追加やキャラクターのデータ変更がなされている。

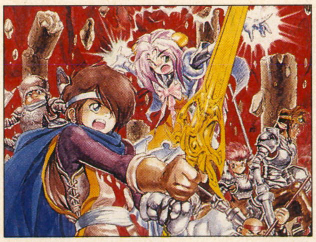
『シナリオ１』の戦いの数年後という事で、ストーリーは前作の続きとなっているが、『シナリオ２』から始めても充分楽しめるのだ。



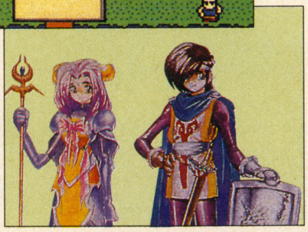
↑戦闘フィールド画面。この砦の面の他に、いろんな場面での戦いが君を待ちうけている



←ハンディマシンらしく見やすくまとまっている



↑パッケージイラスト。メガドライブ版とはまた違った魅力があるキャラたちだ



→主人公とヒロインの「ナターシャ」が大活躍するぞ

©1993 Ray Force ©VIDEO SYSTEM 1993 ©1993 HUDSON SOFT ©1989 WESTONE ©SEGA

MD ロケットナイト アドベンチャーズ

■コナミ■発売日未定■価格未定

➡ACG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

コナミが放つメガドライブ用オリジナルソフト第1弾！ の続報でーす

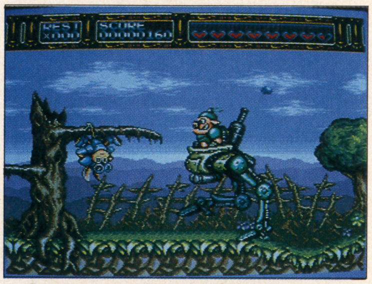
先月号でお伝えしたコナミのオリジナルアクションゲーム『ロケットナイト』の続報を今回もお送りするのだ。

舞台は剣と方法と機械が共存する異世界「エレホーン」。そこは様々な種族が領土をめぐって争う戦乱の世界だった。

主人公は自由気ままをモットーに生きる青年騎士、「スパーク・スター」。亡き師匠の仇「黒騎士アクセル・ギア」を追い求め世界を旅する風来坊。

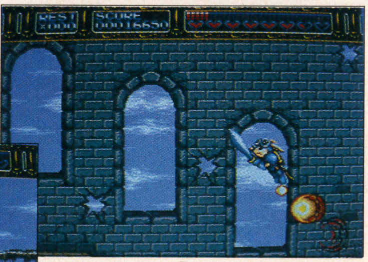
内容は出現する敵を倒しながらステージをクリアするオーソドックスなものだが、個性豊かな敵キャラや主人公の多彩なアクションがゲームを盛り上げている。

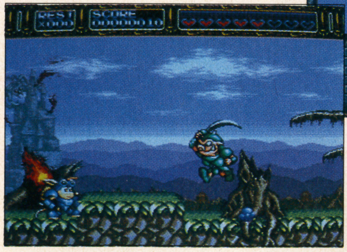
ためによる特殊攻撃「ロケットアタック」やシッポを利用した移動方法、ロケット飛行に穴掘りと、我らのスパークが大暴れするのだ。



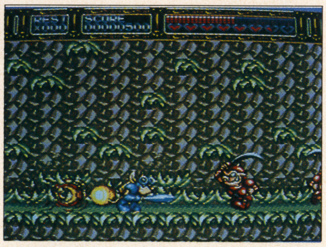
↑「デボンドス帝国」の機械兵器が襲ってきた！しっぽでぶらさがっているのが主人公だ

←主人公だけでなく敵キャラも個性豊かなヤツばかりで楽しいのだ



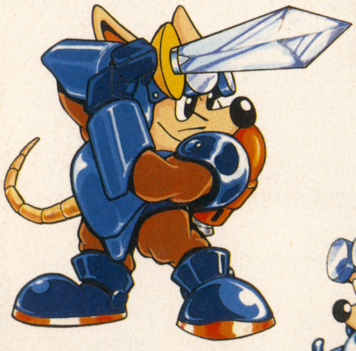


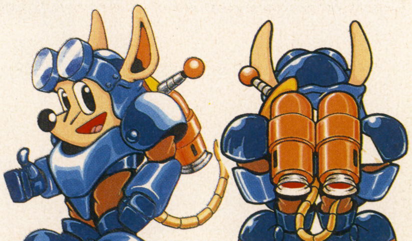
↑これがウワサの「ロケットアタック」。攻撃だけでなく、移動手段としても使えるぞ
←雑魚兵が追ってくる。技を駆使して応戦だ



↑特殊技「ダッシュアタック」。ジェット噴射を利用して敵の兵士をなぎ倒すのだ！

ちょっと着がえたスパーク





↑→ご覧の通り色が変更されている。ヨロイ(?)の下に着ている服の色が茶色くなった。新しくなったスパークが大暴れしている画面を来月号でお伝えできるかも？

NEO ファイヤー・スープレックス

■SNK■発売日未定■価格未定

➡ACG
➡2P対戦可
➡メモリーカード
➡カートリッジ

ネオジオ期待の格闘プロレスゲーム登場！ 戦いのゴングが今、鳴り響く

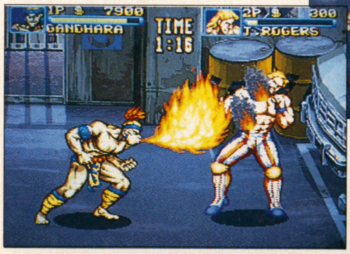
ネオジオでプロレスゲームがやりたかったアナタ、出ますよ、『ファイヤー・スープレックス』が。しかも100メガショックシリーズ第3弾って事で期待せずにはいられないのだ。

しかもこのゲーム、ただのプロレスゲームではなく、通常のリングでの闘いの他に、凶器の使用が認められる10カウントルールのストリートマッチや、過激でデンジャラスな電流デスマッチが用意されていて熱くなることうけあいだ。

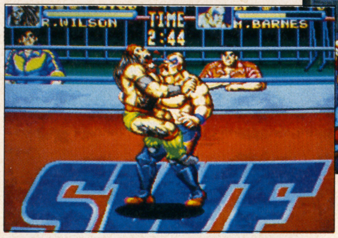
しかもゲーム中に登場する10人のキャラは、どれもデカキャラばかりで、そこから繰り出される技は、どれも迫力満点なのだ。技のバリエーションもかなり豊富なので、あきさせないぞ。電流リング、ストリートにある凶器も、スタンガンや、観客を投げ付けるなど、かなりハードなのだ。

↑おおっと「S・T・F」が、ガッチリ決まったぁ！早くカットに入らないとおとされるぞ！

←さあ、組み合ったぞ！どうする、このままぶん投げるか？



↑ストリートマッチだ。ここでは凶器を使う事も許されている。まずは毒霧で奇襲攻撃だ！
←中には炎を吹いてくるヤツもいるぞ



→デカキャラ同士が大迫力でぶつかり合う。特性をいかして戦おう

↑まさにルール無用のデスマッチ。木箱や足もとの針金付きバットも凶器となる

↑同キャラ対戦、同タッグ対戦も可能なので、友達と実力を競い合う事もできるぞ

 ©1993 KONAMI All right reserved ©1993 SNK CORP

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月5日	アルバートオデッセイ	サンソフト	¥9600
3月5日	イーハトーヴォ物語	ヘクト	¥9700
3月5日	モノポリー	トミー	¥9700
3月5日	METALMAX2	データイースト	¥9500
3月5日	エキゾースト・ヒート　F1ドライバーへの軌跡	セタ	¥9800※
3月5日	ジョジョの奇妙な冒険	コブラチーム	¥9500(予)
3月5日	デビルズコース	T&Eソフト	¥9800
3月12日	伝説のオウガバトル	クエスト	¥9600
3月12日	カリフォルニアゲームズII	ヘクト	¥8800
3月12日	EDO　NO　牙	マイクロワールド	¥8900
3月12日	スーパー・キックボクシング	エレクトロ・ブレイン	¥8800
3月12日	スーパーファミスタ2	ナムコ	¥7900
3月12日	2020年スーパーベースボール	ケイ・アミューズメントリース	¥8900
3月16日	超魔界大戦どらぼっちゃん	ナグザット	¥8800
3月19日	ナイジェル・マンセルF1チャレンジ	インフォコム	¥8800
3月19日	ジャングルウォーズ2～古代魔法アティモスの謎～	ポニーキャニオン	¥9500
3月19日	USA　ICE　HOCKEY	ジャレコ	¥9000
3月19日	バイオメタル	アテナ	¥8980
3月20日	ドラゴンボールZ超武闘伝	バンダイ	¥9800(予)
3月25日	スーパー蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史	光栄	¥11800
3月25日	スーパーワギャンランド2	ナムコ	¥8300
3月26日	DEAD　DANCE（デッド・ダンス）	ジャレコ	¥9700
3月26日	Pop'nツインビー	コナミ	¥8900
3月26日	ブルースブラザーズ	ケムコ	¥7800
3月26日	ウルトラセブン	バンダイ	¥8800(予)
3月26日	つっぱり大相撲　立身出世編	テクモ	¥9000
3月26日	パワーモンガー～魔将の謀略～（マウス対応）	イマジニア	¥12800
3月26日	インターナショナル・テニスツアー	マイクロワールド	¥8900
3月26日	ノイ・ギーア～海と風の鼓動～	ウルフチーム	¥9800
3月26日	デザート・ストライク～湾岸作戦～	E.A.ビクター	¥8900
3月下旬	スーパーダンクスター	サミー	¥7900(予)
3月下旬	ザ・グレイトバトルIII	バンプレスト	¥8700
3月予定	怒りの要塞	ジャレコ	¥8700
3月予定	NFLフットボール	コナミ	未定
4月2日	対局囲碁ゴライアス	BPS	未定
4月2日	NBAプロバスケットボールブルズVSブレイザーズ	E.A.ビクター	¥9800
4月3日	エアーマネジメントII～航空王をめざせ～	光栄	¥12800
4月7日	キャプテン翼4～プロのライバルたち～	テクモ	¥9700
4月16日	太閤立志伝	光栄	¥11800
4月23日	デュアルオーブ～聖霊珠伝説～	アイマックス	¥9700
4月23日	エルナード	エニックス	¥9600
4月23日	スーパーボンバーマン	ハドソン	¥7800
4月上旬	The麻雀・闘牌伝	ビデオシステム	¥8900
4月上旬	ブレスオブファイア～竜の戦士～	カプコン	¥9800
4月上旬	スーパーチャイニーズワールド2宇宙一武闘大会	カルチャーブレーン	¥9500
4月中旬	アクションパチ夫	ココナッツジャパン	¥9500
4月下旬	ファーストサムライ～魔狂神伝説～	ケムコ	¥7800
4月下旬	スーパースラップショット	アルトロン	¥8500
4月下旬	SD飛龍の拳国盗ファイター烈伝	カルチャーブレーン	¥9500
4月下旬	聖剣伝説2	スクウェア	未定
4月下旬	ラプラスの魔	やのまん	¥9800※
4月下旬	スーパーバトルタンク	パック・イン・ビデオ	¥7800
4月予定	龍騎士団ダンザルブ	ユタカ・バンダイ	¥9500(予)
5月14日	バーコードバトラー戦記出撃せよ！	エポック社	¥7680
5月21日	NBAオールスターチャレンジ	アクレイムジャパン	¥8800
5月予定	シルヴァ・サーガ2	セタ	¥9800※
5月予定	KINESIS（キネシス）	アルトロン	¥8800
5月予定	早指し　二段森田将棋	セタ	¥14800※
5月予定	セプテントリオン	ヒューマン	¥8500(予)
5月予定	日本プロ麻雀連盟推薦「極」	アテナ	¥9600
5月予定	ファイナルファイトII（仮）	カプコン	¥8500
6月24日	スーパーハイインパクト	アクレイムジャパン	¥8800
6月24日	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥8800
6月下旬	新日本プロレスリング公認超戦士 in 闘強導夢	バリエ	¥9800(予)
6月予定	神聖紀オデッセリア	ビック東海	¥9500
6月予定	コスモポリス　ギャリバン（仮）	日本物産	未定
6月予定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	エポック社	¥9800
6月予定	エストポリス伝記	タイトー	¥8900
6月予定	スーパーフォーメーションサッカーII	ヒューマン	¥8500(予)
7月上旬	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII	東芝EMI	¥9000
7月予定	～三国志正史～天舞スピリッツ	ウルフチーム	¥12800
7月予定	スーパーエアダイバー	アスミック	未定
7月予定	サージェント・サンダース　コンバット	ヨネザワパーティールーム21	¥9800
7月予定	デスブレイド	アイマックス	¥9700
7月予定	スーパー競馬	アイマックス	¥9700
7月予定	アミュージングドリーム	タカラ	未定
7月予定	美少女雀士スーチーパイ	ジャレコ	未定
8月26日	モータルコンバット	アクレイムジャパン	¥9800
8月予定	大仁田厚FMW～きみは時代より熱くなれるか～	ポニーキャニオン	¥9800(予)
9月予定	ファミリーボードゲームお茶の間伝説	アイ・ジー・エス	未定
10月予定	中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー2	バリエ	¥9800(予)
10月予定	WONDER　BOOK	アスク講談社	¥9800
10月予定	雀獣学園（仮）	バリエ	未定
春発売予定	スーパーフルメタル	アクレイムジャパン	¥8800(予)
春発売予定	ビデオキッド	ケムコ	¥8500
夏発売予定	トップレーサー2	ケムコ	未定
夏発売予定	トールキンの指輪物語（第1話）	ロジーク	未定
夏発売予定	餓狼伝説2	タカラ	¥9800
夏発売予定	ソード・ワールドSFC	T&Eソフト	未定
夏発売予定	超幻魔大戦	ケイ・アミューズメントリース	未定
夏発売予定	全日本プロレス	メサイヤ	¥9800(予)
夏発売予定	スーパープロフェッショナルベースボールIII	ジャレコ	未定
秋発売予定	龍虎の拳	ケイ・アミューズメントリース	未定
年末発売予定	スーパー人生ゲーム	タカラ	未定
来春発売予定	甲子園3	ケイ・アミューズメントリース	未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

発売日未定

- ダウンタウン熱血べーすぼーる物語／テクノスジャパン／未定
- ソニック・ウイングス／ビデオシステム／未定
- クラッシック・ロード／ビクター音楽産業／未定
- おざなりダンジョン／データム・ポリスター／未定
- スーパー・ウィジット／アトラス／未定
- バスタード／コブラチーム／未定
- ダライアス3（仮）／タイトー／未定
- GO！GO！GOMO君(仮)／アイレム／未定
- スーパーテニス／ナムコ／未定
- Jリーグサッカー／ナムコ／未定
- ザ・ラストバトル／テイチク／未定
- 川釣り／パック・イン・ビデオ／未定
- ドラッケン2／ケムコ／未定
- MOTHER2　ギーグの逆襲／任天堂／¥8900※
- ソード・マニアック／東芝EMI／¥8600
- MADARA2／コナミ／未定
- ボトムアップ／ヘクト／未定
- 雲にのる／ヘクト／未定
- コットン100%(仮)／データム・ポリスター／未定
- シェラザード伝説　黄金の帝国　第2章　帝国の遺跡／カルチャーブレーン／未定
- 夢幻の如く／インテック／未定
- アクタリオン（仮）／テクモ／¥8900
- マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～（マウス対応）／カプコン／未定
- マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- モンスターメーカー3（仮）／ソフエル／未定
- ソルスティスII／EPICソニー／未定
- ユートピア(マウス対応)／EPICソニー／未定
- バトルマスター(仮)／東芝EMI／未定
- ドラゴンクエストI・II／エニックス／未定
- 将魔（仮）／サミー／未定
- バトルトード／メサイヤ／未定
- くにおくんのドッジボールだよ　全員集合！／テクノスジャパン／未定
- バズー！魔法世界／ホット・ビィ／未定
- デバステイター／マイクロワールド／未定
- ヨッシーのクッキー／BPS／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月5日	めざせ！トッププロ～グリーンに賭ける夢～	ジャレコ	¥6500
3月5日	バブルボブル2	タイトー	¥5900
3月12日	スターウォーズ～帝国の逆襲～	ビクター音楽産業	¥7900
3月19日	ぴょこたんの大迷路	サンソフト	¥4980
3月19日	カジノダービー	ヨネザワパーティールーム21	¥5500
3月19日	星のカービィ～夢の泉の物語～	任天堂	¥6500※
3月25日	蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史	光栄	¥11800
3月26日	炎の闘球児ドッジ弾平2	サンソフト	¥6800
3月26日	もえろツインビー　シナモン博士を救え	コナミ	¥3900
3月下旬	快傑ヤンチャ丸3	アイレム	¥6500
3月予定	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星	アイレム	¥12800
4月23日	くにおくんの熱血サッカーリーグ	テクノスジャパン	¥6500
4月23日	ダックテイルズ2	カプコン	¥5800
4月28日	ゴリラーマン	ヨネザワパーティールーム21	¥6900
4月予定	データック専用カセットNo.2　ウルトラマン倶楽部スポ根ファイト!!	バンダイ	¥2800(予)
4月予定	データック専用カセットNo.3　SDガンダムGUMDAMWARS	バンダイ	¥2800(予)
4月予定	ジェットソン	タイトー	未定
5月予定	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥7900
5月予定	サッカー（仮）	サンソフト	未定
6月中旬	パチ夫くん5	ココナッツジャパン	未定
6月予定	マイティファイナルファイト	カプコン	¥6500
7月予定	アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥6900
7月予定	ソルダム	ジャレコ	未定
9月予定	少年魔術師インディ	アイ・ジー・エス	¥7900

発売日未定

- スイッチブレード／ケムコ／¥6500
- マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
- フィリックス・ザ・キャット／ハドソン／未定

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月2日	PC原人	ハドソン	¥7200
5月中旬	Jリーグ　グレイトイレブン	日本物産	¥7400
春発売予定	パワーテニス	ハドソン	未定
春発売予定	三國志III	光栄	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月12日	ダブルドラゴンII〜ザ・リベンジ〜（SCD）	ナグザット	¥7800
3月19日	ジム・パワー	マイクロワールド	¥6800
3月19日	CD　BATTLE光の勇者たち（SCD）	キングレコード	¥6300
3月26日	ダンジョン・エクスプローラーII（SCD）	ハドソン	¥6800
3月26日	フォーセットアムール（SCD）	ナグザット	¥7600
3月26日	ムーンライトレディ（SCD）	NECホームエレクトロニクス	¥6800
3月26日	トップをねらえ！GunBuster vol.2(SCD)	リバーヒルソフト	¥7200
3月26日	ラプラスの魔（SCD）	ヒューマン	¥7500(予)
3月26日	天使の詩II〜堕天使の選択〜（SCD）	RIOT日本テレネット	¥7800
3月31日	CAL II（SCD）	NECアベニュー	¥7800
3月上旬	ゼロヨンチャンプII（SCD）	メディアリング	¥7800
3月下旬	雀偵物語3〜セイバーエンジェル〜（SCD）	アトラス	¥7800
3月下旬	英雄三国志（SCD）	アイレム	¥7700
3月予定	サイレントメビウス（SCD）	角川メディアオフィス	未定
3月予定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	未定
4月23日	ウインズ・オブ・サンダー（SCD）	ハドソン	¥6800
5月下旬	眠れぬ夜の小さなお話（SCD）	NECホームエレクトロニクス	¥6800
5月予定	GALAXY刑事GAYVAN（SCD）	インテック	¥7800
5月予定	ミスティックフォーミュラ（SCD）	マイクロキャビン	未定
6月予定	スタートリング・オデッセイ（SCD）	レイフォース	未定
6月予定	チャンピオンシップラリー（SCD）	インテック	¥7800
6月予定	A列車で行こうIII（SCD）	アートディンク	未定
6月予定	PCココロン（SCD）	シュールド・ウェーブ	未定
7月予定	1552　天下大乱（SCD）	アスク講談社	¥8800
8月予定	アンジェラス2〜ホーリーナイト〜（SCD）	アスミック	未定
春発売予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	¥7600
春発売予定	フレイ〜サーク外伝〜（仮）（SCD）	マイクロキャビン	未定
春発売予定	カルトQ（SCD）	ハドソン	未定
春発売予定	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー(SCD)	ハドソン	未定
夏発売予定	ラングリッサー（SCD）	メサイヤ	未定

発売日未定

- ●オーロラクエスト〜おたくの星座 in Another World〜（SCD）／パック・イン・ビデオ／未定
- ●マジクール(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
- ●コズミックファンタジー4(SCD)／レーザーソフト／未定
- ●ブランダース(SCD)／アイ・ジー・エス／未定
- ●イースIV（SCD）／ハドソン／未定
- ●段層都市　ストレイロード(SCD)／アイ・ジー・エス／未定
- ●BLACK HOLE ASSAULT(SCD)／マイクロネット／未定
- ●ウィザードリィI・II(SCD)／ナグザット／未定
- ●モンスターメーカー(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●卒業〜グラデュエーション〜(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●ドラゴンナイトIII(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●チキチキボーイズ(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●天外魔境　風雲！カブキ伝(SCD)／ハドソン／未定
- ●メタルエンジェル(SCD)／パック・イン・ビデオ／¥7400
- ●マグナード（SCD）／アスミック／未定
- ●ALGUNOS（SCD）／インテック／¥7800
- ●シャーロック・ホームズの探偵講座2(CD)／ビクター音楽産業／未定
- ●ルイン（SCD）／ビクター音楽産業／未定
- ●トラベラーズ！〜伝説をぶっとばせ〜(SCD)／ビクター音楽産業／未定
- ●アルシャーク(SCD)／ビクター音楽産業／未定
- ●芸者ウォーリアーズ（両）／タイトー／未定
- ●天地を喰らう(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●ロードス島戦記II（SCD）／ハドソン／未定
- ●ダウンタウン熱血物語／ナグザット／未定
- ●マーブルマッドネス／テンゲン／未定
- ●オフ・ザ・ウォール／テンゲン／未定
- ●ピーターパックラット／テンゲン／未定
- ●ポピルズ／テンゲン／未定
- ●伊賀忍伝凱王／日本物産／未定
- ●TVスポーツ・バスケットボール／ビクター音楽産業／未定
- ●TVスポーツ・アイスホッケー／ビクター音楽産業／未定
- ●スーパーダライアスII／NECアベニュー／未定
- ●21エモン〜めざせ！ホテル王〜／NECホームエレクトロニクス／未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月19日	スプラッターハウスPART3	ナムコ	¥6800
3月25日	蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史	光栄	¥11800
3月26日	ドラえもん夢どろぼうと7人のゴザンス	セガ	未定
3月26日	ゴールデンアックス3	セガ	未定
3月26日	Out　Run2019	シムス	¥8800
3月下旬	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥6800
3月下旬	GODS	PCMコンプリート	¥8800
3月予定	スーパー忍2	セガ	¥6800
3月予定	ああ播磨灘	セガ	未定
4月16日	PGAツアーゴルフII	E.A.ビクター	¥9800
4月23日	Jリーグプロストライカー	セガ	未定
4月23日	デザート・ストライク〜湾岸作戦〜	E.A.ビクター	¥8900
4月23日	餓狼伝説	セガ	未定
4月28日	ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	E.A.ビクター	¥8900
4月予定	ガントレット	テンゲン	未定
4月予定	ウルトラマン	マーバ	¥5800
5月14日	007・死闘	テンゲン	¥6800(予)
5月21日	LHXアタック・チョッパー	E.A.ビクター	¥8900
5月予定	エクスランザー	セガ	未定
6月3日	ジェームズ・ポンドII	E.A.ビクター	¥8900
6月18日	ロード・ラッシュII	E.A.ビクター	¥8900
6月予定	スティールタロンズ	テンゲン	未定
7月予定	デビルバスター（仮）	シムス	未定
7月予定	タイムドミネーター（仮）	ビック東海	未定
8月予定	パワーモンガー	E.A.ビクター	¥8900
10月予定	センチュリオン	E.A.ビクター	¥8900
春発売予定	太閤立志伝	光栄	¥11800
夏発売予定	ロードライアット	テンゲン	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月12日	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥7800
3月12日	デバステイター	ウルフチーム	¥7800
3月12日	シムアース	セガ	¥7800
3月19日	アネット再び	ウルフチーム	¥7800
3月19日	笑ゥせぇるすまん	セガ	未定
3月19日	ウルフ・チャイルド	ビクター音楽産業	¥8800
3月26日	ファイナルファイトCD	セガ	¥8800
3月26日	ジャガーXJ220	ビクター音楽産業	¥8800
3月27日	三國志（MEGA-CD版）	光栄	¥14800
3月予定	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
3月予定	アークスI II III	ウルフチーム	未定
4月23日	スイッチ	セガ	¥6800
4月予定	らんま1/2〜白蘭愛歌〜	メサイヤ	¥8300
5月予定	ダークウィザード	セガ	¥6800
5月予定	聖魔伝説3×3EYES	セガ	¥8800
5月予定	幻影都市〜ILLUSION CITY〜	マイクロキャビン	未定
6月予定	Vay〜流星の鎧〜	シムス	¥7800(予)
6月予定	POP'N　LAND	シュールド・ウェーブ	未定
8月予定	ポリゴンゴルフ（仮）	シムス	未定
12月予定	狼兵（ランピン）	シムス	未定
夏発売予定	ALSHARK（アルシャーク）	ポリドール	未定
秋発売予定	電忍アレスタ2	コンパイル	未定
秋発売予定	真・女神転生	シムス	未定

発売日未定

- ●銀河鉄道999（CD-ROM）／RIOT日本テレネット／¥7800(予)
- ●サイボーグ009（CD-ROM）／RIOT日本テレネット／¥7800
- ●テラフォーミング（CD-ROM）／パック・イン・ビデオ／¥6800
- ●シスターソニック(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●スーパーブランディッシュ(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●スーパー大戦略　SCD(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●ハイパーロードモナーク(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●イース・マスクオブザサン（YsIV）（仮）（CD-ROM）／セガ・ファルコム／未定
- ●THE IIIRD WORLD WAR（CD-ROM）／マイクロネット／未定
- ●マイトアンドマジックIII(CD-ROM)／CSK総合研究所／未定
- ●アルスラーン戦記(CD-ROM)／ヒューマン／未定
- ●ノスタルジアII(CD-ROM)／シュールド・ウェーブ／未定
- ●Aランクサンダー(仮)(CD-ROM)／日本テレネット／¥7800
- ●F1サーカスCD(仮)(CD-ROM)／日本物産／未定
- ●パワードリフト(CD-ROM)／電波新聞社／未定
- ●ハイムドール(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- ●大封神伝(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- ●モンキーアイランド(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- ●ナイトストライカー（CD-ROM）／タイトー／未定
- ●SILPHEEDシルフィールド（仮）（CD-ROM）／ゲームアーツ／未定
- ●ボールジャックス／ナムコ／未定
- ●メガロマニア／CSK総合研究所／未定
- ●ディープスキャナー／サミー／未定
- ●ビートフォース／サミー／未定
- ●XENON2／PCMコンプリート／¥8600
- ●ローリングサンダー3／ナムコ／未定
- ●スラップファイトMD／東亜プラン／未定
- ●洗脳ゲーム　テキ・パキ／東亜プラン／未定
- ●スノーブラザーズ／東亜プラン／未定
- ●ロケットナイト　アドベンチャーズ／コナミ／未定
- ●エイリアン3／ビック東海／未定

（注）価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月12日	カルトマスター　ウルトラマンに魅せられて	バンダイ	¥3800(予)
3月19日	モンスターメーカー2　ウルの秘剣	ソフエル	¥4980※
3月19日	GBバスケットボール	イマジニア	¥3900※
3月19日	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	¥4200※
3月19日	ダブル役満	バップ	¥4500※
3月19日	キラートマト	アルトロン	¥4500※
3月19日	美少女仮面セーラームーン	エンジェル	¥3500※
3月26日	アウト　バースト	コナミ	¥4000
3月26日	ミロンの迷宮組曲	ハドソン	¥3800※
3月26日	GＩキング／三匹の予想屋	ビック東海	¥5900※
3月予定	サンリオカーニバル2	キャラクターソフト	¥3296
4月9日	馬番倶楽部	ヘクト	¥5800※
4月16日	魔界村外伝	カプコン	¥3500※
4月23日	NBAオールスターチャレンジ2	アクレイムジャパン	¥3980※
4月予定	ミッキーマウスⅣ～魔法のラビリンス～	ケムコ	¥3900
4月予定	クレヨンしんちゃん～オラとシロはお友達だよ～	バンダイ	¥3500(予)
4月予定	妖精物語ロッド・ランド	ジャレコ	未定
5月21日	WWFスーパースターズ2	アクレイムジャパン	¥3980※(予)
5月中旬	パチスロ　キッズ	ココナッツジャパン	未定
7月22日	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥4500※
7月予定	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
7月予定	GOAL!!（仮）	ジャレコ	未定
7月予定	ああ播磨灘	アスク講談社	¥4500※
9月予定	エイリアンVSプレデター	アスク講談社	¥4500※
春発売予定	SPEED　BALL2	PCMコンプリート	¥3980※
秋発売予定	天地を喰らう	カプコン	¥4800※

発売日未定

- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●スターウォーズ／マイクロワールド／¥4200※
- ●ゴッド　メディスン／コナミ／未定
- ●MYSTERＩUM／バップ／未定
- ●メトロパニック（仮）／日本物産／未定
- ●ブービーボーイズ／日本物産／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●びっくり熱血新記録どこでも金メダル／テクノスジャパン／未定
- ●バーコードボーイ対応バーコードジョッキー／ナムコ／未定
- ●バーコードボーイ対応ダッシュカーバトル／ナムコ／未定
- ●ルクル（仮）／ビック東海／未定

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月19日	ぷよぷよ	セガ	未定
3月26日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	セガ	¥3800
4月28日	ドラえもん	セガ	未定
4月28日	プロ野球GGリーグ	セガ	未定
5月14日	ああ播磨灘	セガ	未定
5月予定	KICK&RUSH（仮）	シムス	¥4500(予)
7月予定	シャイニングフォース外伝	セガ	¥5500
9月予定	ゴルフ（仮）	シムス	未定
発売日未定	超（ハイパー）プロ野球'93	セガ	未定

NEO・GEO

●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月5日	餓狼伝説2～新たなる闘い～	SNK	¥28000
発売日未定	戦国伝承2	SNK	未定
発売日未定	FIRE　SUPLEX	SNK	未定

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
3月12日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 麻雀皇位戦	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
3月12日	餓狼伝説	タカラ	¥9800	SFC
3月12日	大相撲魂	タカラ	¥9000	SFC
3月12日	アメージングテニス	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
3月19日	少年アシベゴマちゃんのゆうえんち大冒険	タカラ	¥7800	SFC
3月26日	DX馬券王Z	アスミック	¥5900	GB
3月26日	スーパーブラックバス	ホット・ビィ	¥9800	SFC
3月26日	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホット・ビィ	¥7800	SFC
3月26日	ハイパーブラックバス	ホット・ビィ	¥4500	GB
3月26日	スーパーファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥8500	SFC
3月26日	バーコードワールド	サンソフト	¥7200	FC
3月30日	コズミック・ビジュアル集	RIOT日本テレネット	¥4980	PCCD
3月上旬	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥8000	SFC
3月上旬	コントラ　スピリッツ	コナミ	¥8500	SFC
3月上旬	T.M.N.T.	コナミ	¥8500	SFC
3月上旬	コズモギャング・ザ・ビデオ	ナムコ	¥7900	SFC
3月下旬	コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ	¥7900	SFC
3月下旬	スーパー大相撲　熱戦大一番	ナムコ	¥8800	SFC
3月下旬	ナムコットオープン	ナムコ	¥8800	SFC
3月予定	テクモスーパーNBAバスケットボール	テクモ	¥8900	SFC
4月2日	ウルトラベースボール実名版	カルチャーブレーン	¥8800	SFC
4月6日	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	¥8800	SFC
4月6日	らんま1/2～爆烈乱闘篇～	メサイヤ	¥9600	SFC
4月9日	スーパーテトリス2+ボンブリス	BPS	¥8500	SFC
4月上旬	レナス～古代機械の記憶～	アスミック	¥9600	SFC
4月上旬	パチ夫くんスペシャル	ココナッツジャパン	¥9800	SFC
4月上旬	東京パチスロアドベンチャーズ	ココナッツジャパン	¥6800	FC
4月上旬	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥7700	SFC
4月中旬	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン	¥8800	SFC
4月中旬	GB原人	ハドソン	¥3980※	GB
4月下旬	スーパー将棋	アイマックス	¥8800	SFC
4月下旬	スーパー麻雀	アイマックス	¥8000	SFC
4月予定	炎の闘球児ドッジ弾平	サンソフト	¥6500	FC

NEW SOFT STREET SHOT GUN

はいほー。ショットガンでございます。

●ウインターCESよりちらほら。ジェネシス版『餓狼伝説』の存在を知って、メガドライブに移植して欲しい…と思った人も多いはず。うれしいことに、セガより12Mの大容量を引っ提げて、『餓狼伝説』国内発売決定だ！　できるだけNEO・GEO版に忠実に移植予定とのこと。迷ってた君もメガドライブユーザーになるのは今！

●ナムコより新作情報2つ。まずは『スーパーファミリーテニス』。FCの『ファミリーテニス』やPC・業務用『プロテニスワールドコート』に続くSFC版。マルチタップを使い、ダブルスで攻めることも可能なのだ。次はバイクレースゲームの『エイトアワーズ（仮）』。これはバイク型匡体でおなじみの、業務用をSFCへ移植したモノ。君は風を感じることができるか……。

●GBであの神様SLGの外伝が、発売されたりする。今は伏せなくてはならないことが沢山あるのだが、いずれみんなに紹介するので待っていてくれたまえ。くれぐれもナイショね。え？　もうわかっちゃった？

●アイレムより、あの『ため打ち＋子供が一人立ちしてチュンチュン打ってくれるシューティングゲーム』が、SFCにて『Ⅲ』という数字を引っ提げて、発売予定されているのだ。CSGに出展予定とのこと。こりゃ、楽しみだわいなぁ。じゃぁ、また来月！

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
●実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。
The Future Is Now
SNK
今再び、伝説の男達が
新たなる闘い
餓狼伝説2
がろうでんせつ2
©1992 SNK CORP.
TM
NEO GEO

帰ってきた…
3月5日
新発売
あれから1年。再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の"新たなる闘い"が始まる。ザ100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場!!
「餓狼伝説2」
ネオジオ専用ロムカセット106メガ「がろうでんせつ2」28,000円(税別)
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
好評発売中
めざせ、世界の得点王。
世界12チームのスーパープレイ続出! エースストライカーでゴールを奪え!
得点王(とくてんおう)
標準価格 23,000円(税別)
好評発売中
アクションが多彩。グラフィックが美しい。サウンドがリアル。大容量ゲームが続々登場。テレビでハイパワーゲームを遊んじゃおう。
NEO·GEO®
ハイパワーゲームマシン「ネオジオ」標準価格 48,800円(税別)
通商産業省選定 グッド・デザイン商品
●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。【ネオジオなんでも相談室☎06(338)8188】 ※電話番号をよく確かめてお間違えなく。 ●ネオジオのソフトカタログ差し上げます。 官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)を明記の上 〒564大阪府吹田市豊津町18-8㈱エス・エヌ・ケイⒻ4係まで。

HIPPON SUPER! 4
ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE
1993年4月4日発行 第8巻4号通巻132号
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行(株)JICC
発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237

『スターフォックス』レベル2完全攻略&宮本茂インタビュー

発行所 JICC
定価490円
(本体476円)
T1007689040494
雑誌07689-04